FACULDADES EST

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEOLOGIA

CAROLINA BITENCOURT DA COSTA

PERFORMANCE COSPLAY:
MITO, RITO E PRÁTICAS (RELIGIOSAS) DA CULTURA POP

São Leopoldo

2019

CAROLINA BITENCOURT DA COSTA

PERFORMANCE COSPLAY:
MITO, RITO E PRÁTICAS (RELIGIOSAS) DA CULTURA POP

Trabalho Final de
Mestrado Profissional
Para a obtenção do grau de
Mestra em Teologia
Faculdades EST
Programa de Pós-Graduação em Teologia
Área de Concentração: Teologia Prática

Pessoa Docente Orientadora: Iuri Andréas Reblin

São Leopoldo

2019

Ficha catalográfica [solicitada somente após avaliação]

CAROLINA BITENCOURT DA COSTA

PERFORMANCE COSPLAY:
MITO, RITO E PRÁTICAS (RELIGIOSAS) DA CULTURA POP

Trabalho Final de
Mestrado Profissional
Para a obtenção do grau de
Mestra em Teologia
Faculdades EST
Programa de Pós-Graduação em Teologia
Área de Concentração: Teologia Prática

Data de Aprovação: 13 de agosto de 2019

Iuri Andréas Reblin – Doutor em Teologia – Faculdades EST

____

Marcelo Ramos Saldanha – Doutor em Filosofia – Faculdades EST

____

Ruben Marcelino Bento da Silva – Doutor em Teologia – UNILASALLE

____

Esta pesquisa é dedicada a toda comunidade cosplay.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda minha família, em especial a minha mãe, essa mulher cheia de luz que me inspira a ser uma pessoa melhor, que sempre esteve ao meu lado, me apoiando e sofrendo junto nos momentos mais difíceis dessa jornada.

Agradeço a todas as mulheres guerreiras da minha família, em especial a tia Adriana.

Agradeço aos irmãos e irmãs colegas de Mestrado, Marcela, Sabrina, Jéssica, Irmã Marta, Thiago, Vagner, Charles e Dionatan.

Agradeço a meu orientador, Prof. Dr. Iuri Reblin e ao Grupo de Pesquisa Cult de Cultura.

Agradeço ao Prof. Dr. André Musskopf, pelo ombro amigo nos momentos de choro.

Agradeço à Profª. Drª Marilis Almeida, por ter me ensinado tanto sobre as técnicas de pesquisa qualitativa e ter sido a primeira pessoa a me incentivar a pesquisar sobre Cosplay. Ao Prof. Dr. Arlei Damo, pelos ensinamentos sobre Antropologia da Performance, Sistemas Simbólicos e Rituais.

Agradeço ao Dr. Diego Peixoto, por me ajudar a ter a força e a coragem para continuar lutando e correr atrás do sonho de fazer Mestrado.

Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq-Brasil) por apoiar financeiramente esta pesquisa.

E agradeço a Faculdades EST, por me receber tão carinhosamente neste cantinho junto à Natureza.

Gratidão!

“Como era meu primeiro evento, eu me senti no meio de pessoas loucas, um outro universo. Eu pensei, meu Deus, tem mais pessoas assim no mundo, não é só eu”

Gabs, cosplayer entrevistada nesta pesquisa

RESUMO

A presente pesquisa analisa a cena Cosplay e realiza a análise dos conceitos pertinentes à linguagem religiosa, como mito e rito, caracterizando as noções fundamentais da experiência religiosa. O objetivo da investigação é conhecer a arquitetura do processo ritualístico pelo qual a linguagem do mito se estrutura enquanto modo vetorial da experiência cosplay, bem como seu funcionamento fenomênico próprio e suas disposições no mundo cultural contemporâneo. A metodologia parte de uma pesquisa bibliográfico-conceitual. Ao longo da pesquisa foram feitas incursões *in loco* em eventos Cosplay específicos com objetivo de colher aproximações a respeito do trato etnográfico dispensado a determinadas práticas culturais e como elas são processadas conceitualmente. O debate sobre achados entre pesquisadores da área da sociologia, da antropologia e da teologia foram fundamentais para a construção do argumento da dissertação. Desse modo, foi possível estabelecer algumas das aproximações possíveis entre a performance cosplay e as formas de linguagem da experiência religiosa, especialmente a linguagem mítica e o processo ritual. Pôde-se conceituar a linguagem mítica e a noção de processo ritual, assim como suas articulações e suas aproximações com expressões não explicitamente religiosas. Também foi possível delimitar o que se entende por cultura pop e por *superaventura*, para então estabelecer paralelos com a linguagem mítica. Da mesma forma, pôde-se apresentar uma descrição densa da cena cosplay que tornou empiricamente viável a construção das conexões entre performance cosplay e as linguagens da experiência religiosa. O que não foi possível contemplar, contudo, dentro do tempo hábil desta pesquisa foi a proposta de articulação destes conteúdos com as noções de práticas religiosas cotidianas, presentes nos estudos da Teologia do Cotidiano e de Religião Vivida, o que se pretende retomar em pesquisa futura. Das hipóteses levantadas inicialmente, a maioria pode ser confirmada no decorrer do desenvolvimento da pesquisa. Entretanto, houve uma hipótese levantada que não apenas não se confirmou como também abriu espaço para novos questionamentos e novos caminhos de investigação. Suspeitava-se inicialmente que a performance cosplay se distanciava dos processos rituais de práticas religiosas cotidianas por conta de uma pressuposta ausência de carga soteriológica presente nestas últimas, isto é, supunha-se que, na performance cosplay, a vida humana não estaria efetivamente em jogo, tornando a prática de cosplay antes uma "representação" ou apenas uma "brincadeira" no campo lúdico. Não foi possível conferir este pressuposto distanciamento, pelo menos não de forma completa e evidente. Ao contrário, o que se observou foram pequenos sinais de um possível sentido religioso e soteriológico, mas não ao modo além-mundo, e sim existencial, intra-mundo, o que indica que são precisas novas pesquisas que possam dar conta da compreensão destes sinais, nem que seja para poder refutá-los. A bibliografia respeitante ao tema e os dados da pesquisa permitiram inferir que a cena Cosplay – enquanto um conjunto de entes dispostos num determinado âmbito da cultura de massas contemporânea – se estrutura a partir dos símbolos linguísticos concernentes à significância do processo ritualístico que, de modo semelhante, organiza a experiência da vida religiosa.

Palavras-chave: Cena Cosplay. Linguagem da Experiência Religiosa. Superaventura. Cultura Pop.

ABSTRACT

This research analyzes the Cosplay scene and analyzes the concepts pertinent to religious language, such as myth and rite, characterizing the fundamental notions of religious experience. The goal of the investigation is to know the architecture of the ritualistic process by which the language of myth is structured as a vector mode of the cosplay experience, as well as its own phenomenal working and its dispositions in the contemporary cultural world. The methodology starts from a bibliographic-conceptual research. Throughout the research, on spot incursions into specific Cosplay events were made in order to gather approximations about the ethnographic treatment given to certain cultural practices and how they are conceptually processed. The debate about findings among researchers in the field of sociology, anthropology and theology was fundamental to the construction of the dissertation argument. In this way, it was possible to establish some of the possible approximations between the cosplay performance and the language forms of the religious experience, especially the mythic language and the ritual process. Mythical language and the notion of ritual process could be conceptualized, as well as their articulations and their approaches with non-explicitly religious expressions. It was also possible to delimit what is meant by pop culture and super adventure, to then establish parallels with the mythic language. Similarly, a dense description of the cosplay scene could be presented that made the construction of the connections between performance cosplay and the languages of religious experience empirically feasible. What was not possible to contemplate, however, within the proper time of this research was the proposal of articulation of these contents with the notions of daily religious practices, present in the studies of Daily Theology and Living Religion, which is intended to resume in future research. Of the hypotheses initially raised, most can be confirmed during the development of the research. However, there was a hypothesis raised that not only was not confirmed but also made room for new questions and new avenues of investigation. Initially, it was suspected that performance cosplay deviated from the ritual processes of daily religious practices because of the presumed absence of soteriological theme present in them, that is, it was assumed that in performance cosplay human life would not be effectively at stake, making the practice of cosplay rather a "representation" or just a "joke" in the ludic field. It was not possible to verify this assumption of detachment, at least not completely and clearly. On the contrary, what was observed were small signs of a possible religious and soteriological sense, but not in the afterworld, but in the existential way, in the inside world, indicating that further research is needed to understand these signs, if only to refute them. The bibliography on the subject and the research data allowed us to infer that the Cosplay scene - as a set of beings arranged in a certain scope of contemporary mass culture - is structured from linguistic symbols concerning the significance of the ritualistic process that, similarly, organizes the experience of religious life.

Keywords: Cosplay scene. Languages of Religious Experience. Super adventure. Pop Culture.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

1.1 **Apresentação**

O tema geral deste trabalho é procurar entender o significado de rito e como este pode se manifestar em expressões não explicitamente religiosas. Para tanto, procura-se construir um arcabouço teórico de autores das áreas da teologia, sociologia e antropologia que se debruçam sobre o tema dos ritos. Parte-se das interpretações teológicas de rito a partir de Croatto, Adam, Buyst e Huxley, seguidas das significações sociológicas e antropológicas clássicas, com Durkheim, Turner e Geertz, além de Terrin, para então procurar identificar as interpretações de rito para além do campo religioso, retomando as noções anteriores e associando-as com o pensamento de Schechner e Reviére.

A palavra Cosplay remete a uma cultura lúdica contemporânea construída ao longo do século XX por pessoas aficionadas pela literatura fantástica e pelo que veio a ser designado de cultura pop. O termo é composto de duas palavras da língua inglesa, *costume*, que significa "fantasia", e *play*, que significa "jogo" ou "interpretação". O termo se refere ao jogo de "interpretar uma fantasia".[1] Segundo Nunes, o cosplay está vinculado a uma prática comunicativa cultural de consumo na qual as pessoas que participam deste jogo não apenas se vestem, mas também interpretam personagens heroicos ou objetos variados das narrativas encontradas no cenário da superaventura.[2] Entretanto, essa prática cosplay, de acordo com os e as participantes, parece indicar um sentido mais próximo à subjetividade dos indivíduos e expressam uma relação existencial entre os e as praticantes e as personagens encarnadas na apresentação ritualística nos eventos, compreendendo o processo todo de elaboração e participação. A confecção do cosplay e a interpretação do personagem, assim como uma atuação de teatro, constituem passos de um mesmo enquadramento conceitual, a cena Cosplay. A cena Cosplay é um espaço destinado à performance em seu conjunto de eventos temáticos. Formam essa cena as convenções de ficção científica ou eventos de anime, conhecidos no meio pelo termo êmico simplesmente como *eventos*, além da própria

---

1 O termo "cosplay" teria sido cunhado originalmente pelo jornalista japonês Takahashi Nobuyuki, em junho de 1983, na revista *My Anime*, depois de ter visitado uma convenção de ficção científica na Califórnia, EUA, a chamada *World-Con*. Nesta convenção, ele teria sido apresentado à prática das "*masquerades*", e a traduziu livremente para o termo "cosplay" para facilitar a pronúncia entre os japoneses. GALBRAITH, W. Patrick. **The otaku enciclopedia**: an insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tokyo: Editora Kodansha International, 2009. p. 51.

2 NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 24.

interpretação conferida por cada cosplayer de seu herói e de sua heroína. A cena se constitui num grande ou pequeno *evento* que propicia o encontro entre fãs de diversas referências identitárias permeáveis entre si e que compartilham do fato de que todas são referenciadas pela cultura pop.

A performance cosplay é uma prática presente nos eventos relacionados à cultura pop, fenômeno cultural humano globalizante e globalizado que, ainda assim, se particulariza nos contextos em que acontece. Sua origem está relacionada às convenções de Ficção Científica (*Sci-fi Conventions*) que passaram a acontecer ao final dos anos de 1930 nos Estados Unidos da América do Norte – EUA, tornando-se recorrente nas décadas seguintes em outros países.[3] Christopher Knowles, um dos teóricos da cultura pop, descreve em seu "Nossos Deuses são Super-Heróis", que:

> É exatamente o tratamento reverencial dado a esses personagens – o retrato essencialmente *religioso* feito deles – que ressoa com a massa de espectadores atuais. Temos testemunhado aí, com efeito, o surgimento de um estranho tipo de religião. Hoje, os super-heróis representam para nós o papel antes representado pelos deuses nas sociedades do passado. Hoje, os fãs não rezam para o Super-Homem ou para o Batman – ou pelo menos não admitem isso. Mas, quando vê fãs vestidos como seus heróis prediletos em convenções de histórias em quadrinhos, você está testemunhando o mesmo tipo de adoração que havia no antigo mundo pagão, onde os celebrantes se vestiam como o objeto de sua adoração e encenavam seus dramas em festivais e cerimônias.[4]

Mesmo sem problematizar ou aprofundar a questão, Knowles sugere que o ato performático realizado por fãs nos eventos de cultura pop é um ato muito similar a performances presentes no âmbito religioso. Mas em que medida? Quais seriam os pontos convergentes e divergentes das performances que envolvem processos rituais e linguagem mítica, ambas específicas da linguagem religiosa, como atestou Croatto,[5] e realizadas por fãs em eventos ou convenções de cultura pop e nos espaços religiosos como igrejas, terreiros ou santuários? São essas trilhas de reflexões que a pesquisa apresentada a seguir deseja percorrer.

O tema desta pesquisa é a performance cosplay e suas aproximações e distanciamentos das linguagens da experiência religiosa tal como identificadas por Croatto.[6] Especificamente, o tema se ocupa com a performance cosplay em diálogo com os conceitos de linguagem do mito e de processo ritual associados a práticas religiosas, buscando pontos

---

3 NUNES, 2015, p. 30.

4 KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008. p. 36.

5 CROATTO, José Severino. **As linguagens da experiência religiosa:** uma introdução à fenomenologia da religião. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2001.

6 CROATTO, 2001.

de convergência entre o respectivo fenômeno contemporâneo e cotidiano, próprio da cultura pop, e aspectos da experiência religiosa.

1.2 Problemática de pesquisa

Cada vez mais, os eventos e a prática de cosplay têm atraído adeptos. "Em pouquíssimos anos, as convenções de histórias em quadrinhos deixaram de ser reuniões tristes e pobres de gatos-pingados marginalizados e se tornaram celebrações de missas para os novos deuses e para a cultura popular em geral".[7] Mas o que é tão atraente neste universo da fantasia e da performance que tem atraído um público cada vez mais fiel e numeroso? Não é raro o relato de pessoas que dizem que dentro destes eventos elas se sentem "em outro universo", no "universo da fantasia e da imaginação", onde elas "se sentem em casa" e encontram "outras pessoas doidas" como elas mesmas, com gostos parecidos e muito amigáveis.[8] Percebe-se que estes encontros de fãs de cultura pop geram um ambiente especialmente propício para o surgimento de novas amizades que, inclusive, vão além da ocasião dos eventos, fazendo parte do círculo de amizades mais permanente daqueles indivíduos. Mas teria esse movimento, de fato, similaridades e aproximações com os atos performáticos encontrados em espaços religiosos? Se isso é uma possibilidade plausível, em que medida? Quais seriam as aproximações e os distanciamentos, os pontos de tensão entre a performance cosplay e a performance religiosa? Considerando que um ato performático é um ato comunicativo relacionado a ideias, concepções, intencionalidades (e, nessa direção, em linhas gerais, passível de linguagem mítica) expressas em processos rituais, em que medida a performance cosplay poderia ser considera uma performance religiosa? Em que medida a ideia de mito, ou, antes, as características da linguagem do mito, se aproximaria de expressões não explicitamente religiosas? Em que medida a compreensão acerca de processos rituais, associados a práticas religiosas, se aproximaria de expressões não explicitamente religiosas como a prática de cosplay? Seria a prática de cosplay (apenas) mimeticamente religiosa? Em que medida? Todas essas questões derivam de uma problemática medular de investigação, qual seja, *de que forma a performance cosplay se aproxima das formas de linguagem da experiência religiosa, especialmente, a linguagem mítica e o processo ritual, articulados nas práticas religiosas cotidianas?*

---

7 KNOWLES, 2008, p. 36-38.

8 Conforme pesquisa realizada na graduação em antropologia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. COSTA, Carolina Bitencourt. **Prática Cosplay no Rio Grande do Sul:** performance, sociabilidade e cultura pop. Monografia de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, Porto Alegre, RS: UFRGS, 2014.

A hipótese da qual se partiu, nesta pesquisa, foi a de que a performance cosplay se aproximaria mimeticamente dos processos rituais de práticas religiosas cotidianas por causa das características que ritos possuem no processo de atualização dos mitos. Ritos são performances que traduzem em gestos, ações, linguagens corporais articuladas em espaços sociais, coletivos, narrativas existenciais que dão sentido à vida humana, expressas, comumente, em mitos ou, antes, permeadas por uma linguagem mítica. Na religião cristã, por exemplo, isso se evidencia na Eucaristia. Há a história fundante – a Última Ceia – que dá sentido a uma comunidade que atualiza esse sentido por meio do exercício ritual de rememoração praticado em cada culto religioso. A performance cosplay se aproxima disso ao traduzir os sentidos alimentados por narrativas próprias da cultura pop – histórias de super-heróis, personagens heroicos, arcos narrativos de universos ficcionais – em performances em eventos específicos (espaços de culto?) da cultura pop. A suspeita se deu a partir da constatação de que as narrativas da cultura pop se aproximam, de muitos modos, da linguagem dos mitos, conforme a definição dada por Croatto,[9] e incorporada por Reblin[10] para analisar as narrativas de superaventura. Ao mesmo tempo, a performance cosplay se distanciaria dos processos rituais de práticas religiosas cotidianas tradicionais por conta da ausência da carga soteriológica presente nestas últimas, principalmente por conta da tendência exclusivista que as religiosidades pautadas por dogmas apresentam; isto é, na performance cosplay, a vida humana não está efetivamente em jogo, tornando a prática de cosplay antes uma "representação", uma "brincadeira", como o próprio nome – *costume play* – sugere: "brincadeira com trajes", sem, contudo, deixar de ser uma brincadeira com valor existencial, pois a performance cosplay não deixa de ser menos significativa, justamente por causa do caráter subversivo que reside no jogo – e em "jogos de faz de conta" – tal como atestou Rubem Alves.[11] A performance cosplay, como jogo, brincadeira, no sentido trazido por Rubem Alves, possibilita reinventar a realidade e explorar aspectos novos, quando vai além da representação, invertendo papeis, transformando narrativas conhecidas, se aproximando, nesse aspecto, também de um movimento possivelmente religioso de ressignificação de mundo.

---

9 CROATTO, 2001.
10 REBLIN, Iuri Andreas. **O alienígena e o menino.** Jundiaí: Paco Editorial, 2015.
11 ALVES, Rubem. **A Gestação do Futuro**. 2. ed. Campinas: Papirus, 1987.

1.3 Justificativa

Apesar de o número de participantes dos eventos cosplays continuar crescendo significativamente no Brasil e no mundo, ainda pouca coisa vem sendo produzida academicamente sobre este tema, especialmente nas áreas das ciências humanas. A cultura pop ocupa um espaço no cotidiano dos indivíduos que possivelmente dificilmente será reduzido, pois é uma linguagem que comunica a um público muito ampliado. Enquanto fenômeno associado à cultura pop, o universo cosplay tende a crescer na mesma direção.

De acordo com Christopher Knowles,

> 'Cosplay' – contração de *costume play*, 'brincadeira com trajes' – tornou-se uma atração importante dessas convenções, e nelas homens, mulheres, meninos e meninas encontraram um espaço seguro para vivenciar suas fantasias vestidos como seus super-heróis prediletos. Espetáculos como Dragon*com, em Atlanta, ficaram famosos por causa dos grupos de belas jovens que percorrem o local para exibir seus trajes minunciosamente elaborados, bem como seus corpos esculpidos em Pilates. Um romano ou egípcio antigo poderia não identificar os personagens, mas certamente compreenderia o impulso básico por trás de tudo aquilo.[12]

Muitos já disseram, em canais de YouTube, na televisão, nos corredores das universidades e até em artigos acadêmicos, que a prática cosplay seria uma moda passageira, que desapareceria ao longo dos anos. Entretanto, essa prática já dura por décadas no Brasil e no mundo. Algo semelhante tem sido dito sobre a religiosidade. Sugeriu-se que o processo de secularização da modernidade viria como um golpe às igrejas e às crenças no divino, e, mesmo assim, o que se percebe é que cada vez mais as pessoas têm buscado amparo espiritual, mesmo que de forma não tradicional (aquisição de livros de autoajuda, procura por métodos terapêuticos alternativos, como heike, meditação e terapias holísticas, etc).

A escolha deste tema é particularmente interessante para mim, como pesquisadora, devido à minha proximidade pessoal com o campo. Sou cosplayer e estou inserida neste universo desde 2010. Tenho frequentado eventos multitemáticos por todo Estado do Rio Grande do Sul, conhecido e me relacionado com outros cosplayers, atuando como membro de grupos cosplays, experienciado esta prática em sua amplitude sensorial, compartilhando identidades e referências simbólicas com grupos.

Quanto a uma justificativa social a esta pesquisa, creio que um estudo aprofundado sobre estes temas não somente poderá trazer luz sobre as problemáticas que estão em aberto, mas também pode vir a ser aproveitado para atualizar a linguagem eclesiástica e aproveitar o

---

12 KNOWLES, 2008, p. 38.

potencial de comunicação da cultura pop para alcançar mais pessoas e oferecer o conforto e o sentido de existir para aqueles que necessitam deste amparo para enfrentar os novos desafios desta época.

Por fim, esta pesquisa dá continuidade a um estudo que venho desenvolvendo desde 2010, na graduação, no Curso de Ciências Sociais, com ênfase em Antropologia da Religião, performance, rituais e sistemas simbólicos, que acarretou em um Trabalho de Conclusão de Curso sobre a prática cosplay, em 2014. Desde então, tenho me ocupado especialmente com o tema, publicando o resultado de estudos em artigos e apresentando o tema em colóquios e seminários.

Por ser uma pesquisa bibliográfica e documental será desenvolvida a partir de materiais já elaborados. Pelos objetivos propostos, é uma pesquisa exploratória que exigirá busca em materiais bibliográficos. Serão usados livros correntes e de referência, artigos acadêmicos disponibilizados pela internet, dicionários e enciclopédias.

No que diz respeito à pesquisa documental, serão usados dados disponibilizados em sites e páginas oficiais de produtoras de eventos e de imprensa especializada na cobertura destes eventos e do universo cosplay. Além disso, boa parte do material a ser analisado é oriunda de relatórios inéditos de pesquisa que, inicialmente, seriam usados no desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso que precede a esta dissertação, enriquecendo a análise do campo com aspectos etnográficos.

1.4 Objetivos e Metodologia

O *objetivo geral* desta pesquisa se constitui em *investigar* em de que forma a performance cosplay se aproxima das formas de linguagem da experiência religiosa, especialmente, a linguagem mítica e o processo ritual, articulados nas práticas religiosas cotidianas. Já os *objetivos específicos* se organizaram no processo de *conceituar* a noção de mito, as características da linguagem mítica e suas aproximações com expressões não-explicitamente religiosas; *caracterizar* a cultura pop e suas aproximações e distanciamentos com a linguagem mítica; *apresentar* a articulação entre mito, rito e performance no âmbito religioso a partir de José Severino Croatto;[13] *conceituar* o processo ritual a partir de Victor Turner[14] e Claude Rivière,[15] e suas aproximações com expressões

[13] CROATTO, 2001.
[14] TURNER, Victor. **O Processo Ritual.** Petrópolis: Vozes, 1974.
[15] RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos**. Petrópolis: Vozes, 1996.

não-explicitamente religiosas; *caracterizar* a performance cosplay e relacionar suas aproximações e distanciamentos com as linguagens da experiência religiosa em suas práticas cotidianas.

1.6 Resultados

Considera-se, assim, que o evento cosplay é um espaço "especial", onde se vestem trajes "especiais", ocorrendo num tempo "especial" – no sentido de ser algo que é diferente do ordinário – sendo a performance cosplay, portanto, um rito que marca tanto a ruptura quanto o ponto de contato entre os reinos da experiência cotidiana e profana e o da experiência fantástica e sagrada, onde os "deuses super-heróis" habitam. Por ser um rito, a performance cosplay não é algo que pertence ao mundo cotidiano e profano e nem ao mundo fantástico e sagrado, mas algo "entre": um mundo intermediário, um mundo-ponte. A partir da definição de Turner sobre o processo ritual – que divide a sequência dos ritos de iniciação em separação ou preliminares, transição ou liminares e incorporação ou pós-liminares – pode-se pensar a performance cosplay como este mundo liminar onde os cosplayers são indivíduos transitantes entre o mundo da experiência cotidiana e o da experiência fantástica. O evento cosplay compreende uma antiestrutura no sentido em que demarca um afastamento com a estrutura social – do fluxo da vida comum e cotidiana – caracterizando-se por ser um momento extraordinário. O sentimento produzido pela *communitas* também pode ser observado entre os participantes do evento. O sentimento de identificação e familiaridade, assim como a importância que a identidade do personagem tem ao se sobrepor à identidade "civil" do cosplayer, não deixam de corresponder à noção de liminaridade de Turner, já que demonstra que os indivíduos ali presentes reconhecem-se uns aos outros como iguais, unidos por valores e ideais coletivos, e por se encontrarem relativamente "esvaziados" dos papéis sociais que assumem fora do meio cosplay. Em outras palavras, os status que os indivíduos possuem dentro das hierarquias normais da realidade cotidiana são deixados de lado, dando prioridade à identidade do personagem. Numa conversa informal entre os e as participantes do evento, por exemplo, informações como a profissão, escolaridade, bairro em que residem, bens que possuem e até os próprios nomes não são tão relevantes, prevalecendo o interesse pelas características e histórias dos personagens e pelos gostos compartilhados dentro do referencial da cultura pop.

Este relativo “esvaziamento” dos status que os cosplayers possuem fora do meio não significa, entretanto, que não existam outras formas de distinções hierárquicas ali dentro. Pelo contrário, existem cosplayers mais renomados do que outros, o que gera, inclusive, certo clima de rivalidade entre estes cosplayers, especialmente quando ocorrem os concursos cosplay mais importantes. Um caso recente ganhou notoriedade nas redes sociais, quando, na final do concurso Word Cosplay Submit Brasil de 2019 (que garantiria classificação para a final do mundial no Japão, com premiações em dinheiro e pagamento das despesas para a viagem), a desavença entre duas duplas acabou resultando em xingamentos, empurrões e desclassificação da dupla vencedora por atitude antiesportiva.[16] Apesar dessas rivalidades e distinções hierárquicas, os status de dentro do meio cosplay não se relacionam diretamente com os status sociais de fora, na vida cotidiana. Mesmo na reportagem citada e nas páginas oficiais das produtoras do WCS Brasil, os nomes “civis” das duplas participantes não são mencionados (os nomes que aparecem são relativos aos apelidos adotados no meio, ou “nomes artísticos”), nem qualquer outra informação sobre o que estas pessoas fazem em suas rotinas para além do cosplay. É quase que uma “dupla identidade”, uma de cosplayer e outra de “civil”, reservada para as atividades cotidianas, e ambas carregam suas próprias posições sociais hierárquicas em cada meio a que pertencem.

O evento Cosplay incorpora existencialmente para dentro da existência dos indivíduos o sentido da superaventura que a referencia culturalmente. Não no sentido de que a existência social é inerentemente desprovida de sentido e que, à maneira das religiões soteriológicas, o evento Cosplay ritualizaria para dentro da convivência humana qualquer tipo de salvação além-mundo. Antes, o evento Cosplay busca de variadas maneiras fundamentar a temporalidade dos indivíduos em uma existência especial, realizando na cotidianidade o vigor fantástico dos heróis e das heroínas em atos além-ordinários, pois o destino heroico é quase sempre contrário à trivialidade do cotidiano das pessoas comuns, é em direção *ao alto e avante!* E é nessa dimensão que o evento Cosplay dialoga com a linguagem da experiência religiosa.

Pelo exposto, a dissertação que se segue é dividida em quatros partes constituída dos seguintes capítulos: o primeiro contém a descrição densa a respeito da cena Cosplay, traz a história dos conceitos e apresenta um relato etnográfico; o capítulo dois analisa os conceitos de cultura, indústria cultural e cultura pop, visando os apresentar como formas de linguagem;

---

[16] MARA. Final do WCS Brasil 2019 teve atitude antiesportiva, empurrão e dupla desclassificada. **Mais de Oito Mil**, jul. 2019. Disponível em: <https://maisdeoitomil.wordpress.com/2019/07/01/final-do-wcs-brasil-2019-teve-atitude-antiesportiva-empurrao-e-dupla-desclassificada/> Acesso em: 10 de julho de 2019.

o capítulo três explora os temas sobre o mito, o rito e as linguagens da experiência religiosa, a partir de uma perspectiva sociológica e antropológica em diálogo com a teologia e a fenomenologia da religião; o capítulo quatro procura sintetizar todos os pontos anteriores, abordando a cena Cosplay desde os conceitos de performance, máscara e rito, passando pelas noções de jogo, consumo, memória, corpo e mimética, considerando sempre a relação dialógica entre a interpretação compreensiva dos e das participantes do meio cosplay com suas referências simbólicas oriundas das narrativas de superaventura e os reflexos desta interação afetiva para suas realidades cotidianas. Encerra-se com as considerações e recomendações finais e as referências bibliográficas.

2 A CENA COSPLAY: NARRATIVA HISTÓRICO-PERFORMÁTICA

A proposta deste capítulo é entender o significado de cosplay, eventos e suas origens. Para tanto, parte deste trabalho trata de um mapeamento historiográfico das definições do que seria o cosplay e quais suas origens e desdobramentos, a parir de um levantamento bibliográfico comparativo. A outra parte se dedica mais à descrição da experiência de campo, em grande medida oriunda de relatórios de pesquisa etnográfica desenvolvidos no trabalho que precede a este.[17] Estes relatórios são frutos de diários de campo, entrevistas semi-estruturadas, grupo focal e materiais audiovisuais, além de dados complementares coletados via Internet, como informativos publicados em sites oficiais das produtoras dos eventos, reportagens de páginas jornalísticas especializadas nos temas de cultura pop e cosplay, imagens e depoimentos públicos de postagens em redes sociais, entre outros. Entretanto, esta parte mais descritiva não deixa de abordar também o relato de experiência de outros pesquisadores e pesquisadoras, de diversas áreas acadêmicas, que foram a campo e publicaram suas observações em artigos científicos e teses.[18]

2.1 Cosplay, eventos e suas origens

Partindo da etimologia do termo, "cosplay" é uma palavra composta por duas outras: *costume,* do inglês, que significa "fantasia" (no sentido de "traje", "vestimenta") e *play,* da mesma língua, que significa "jogo", "brincadeira" ou "interpretação", o que literalmente tem o sentido de "interpretar uma fantasia". Seguindo pela mesma linha da origem em inglês, acrescenta-se o sufixo "er" (ou "ers", no plural) para formar a palavra "cosplayer", que designa os e as praticantes do cosplay, ou seja, as pessoas que se vestem e atuam como algum personagem. Mas, para além da etimologia, o conceito de cosplay parece ter sentido mais subjetivo e de relação mais estreita entre o praticante e a personagem escolhida para a fantasia, que compreende desde o processo de confecção do cosplay até a interpretação do personagem, tal qual um ator de teatro. Como coloca Nunes: "Fazer cosplay diz respeito a uma prática comunicativa, cultural e de consumo em que os participantes não apenas se vestem, mas sobretudo atuam como personagens das mais variadas narrativas. O cosplayer pode também confeccionar sua própria roupa".[19]

---

17 COSTA, 2014.
18 NUNES, 2017.
19 NUNES, 2015, p. 24.

A partir disto, pode-se pensar na prática cosplay enquanto uma performance, no sentido descrito por Silva, a partir de Goffman:

> Na definição de Goffman, o "mundo social" é um "palco", onde os indivíduos humanos se destacam como atores que desempenham papéis preestabelecidos socialmente. Esta "representação de papéis sociais" é orientada de acordo com a expectativa da "plateia" (os "outros", indivíduo ou grupo, na qualidade de interlocutor), cujo ator em questão se encontra face a face – e envolve interessem em jogo. A noção de performance, portanto, encontra-se presente nos estudos de Goffman com sentido exclusivo de referência a "desempenho de papéis", enquanto um tipo de comportamento "ritual" dos atores sociais na vida cotidiana.[20]

Assim, para Goffman, os indivíduos em interação atuam teatralmente de forma a transmitir aos outros a impressão que lhes interessa.[21] Os cosplayers declaradamente estão representando papéis de forma esperada e de acordo com um personagem pré-existente oriundo de narrativas da cultura pop e, portanto, de fácil reconhecimento por boa parte de seu público, ou, pelo menos, a parte da qual lhes interessa serem reconhecidos. Pelo que se pode observar no caso da performance cosplay, a imagem que interessa aos participantes transmitir é relacionada com seus gostos: eles vestem o que gostariam de ser e expõem isso aos outros participantes, dando atenção especial à interpretação do personagem.

Com relação ao cenário da performance, cosplay é uma prática comumente presente nos eventos relacionados à cultura pop, como convenções de ficção científica, histórias em quadrinhos ou eventos de anime, que, no meio, são denominados pelo termo êmico simplesmente como *eventos,* sendo dispensável informações adicionais sobre o tipo de evento a que se refere.[22] Assim, quando um frequentador ou frequentadora deste meio diz que está "indo a um *evento*" ou que "vai ter *evento* semana que vem", subentende-se que se trata de um *evento* com a proposta de reunir cosplayers e fãs de cultura pop. Certa vez, quando perguntei ao Boog, um amigo cosplayer, onde ele usaria o cosplay que estava reformando, ele explicou da seguinte forma: "Estou indo a trabalho num evento de tecnologia, mas não é um 'evento-*evento*', é mais como uma feira, não tem nada a ver com *eventos*, o cosplay é só pra divulgar uma loja de videogames que vai estar lá".[23]

---

20 SILVA, Rubens Alves. Entre "artes" e "ciências": a noção de performance e drama no campo das Ciências Sociais. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, 2005, p. 42.

21 GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1996. p. 29.

22 COSTA, 2014, p. 13.

23 Boog, 23 anos, cozinheiro especializado em culinária japonesa, faz cosplay desde os 14. O trabalho em questão seria o de performar um personagem conhecido da franquia Naruto – no caso, o Kakashi – para promover o jogo "Naruto Ultimate Ninja Storm", da plataforma de X-box e Playstation, em troca de um cachê em dinheiro. Este tipo de atividade laboral é bastante comum no meio cosplay.

Cabe mencionar que a prática cosplay é vinculada aos *eventos*, mas não se restringe a eles, podendo ser performada para outras situações específicas, como para trabalhos fotográficos. Entretanto, na maioria dos casos, os cosplays são confeccionados para serem apresentados no momento específico dos *eventos*. Raramente um cosplay é utilizado em outros espaços, pois, mesmo quando se procura cenários alternativos para compor *books* fotográficos de cosplay, isso geralmente gera certo desconforto ou constrangimento, pois a prática cosplay, enquanto performance, é essencialmente ligada à audiência que as assiste e compreende. É bastante natural que pessoas de fora do meio cosplay observem esta performance deslocada e visualmente chamativa com certa estranheza. "A força da performance está na relação muito específica entre os *performers* e aqueles-para-quem-a-performance-existe".[24] Assim, distante do *evento* e das pessoas que pertencem ao meio cosplay e que compartilham de seu significado, a performance não possui o mesmo sentido ou entendimento.

Já o espaço do *evento* é preparado tematicamente para receber este público em especial, oferecendo estandes de vendas de artigos colecionáveis, revistas de histórias em quadrinhos e mangás, dvds, bótons, camisetas, bancas de comida oriental, shows com bandas de rock japonês ou que tocam aberturas de animes e temas de filmes e séries famosas, karaokê, salas temáticas organizada por fã-clubes, arenas de videogames e card-games, entre muitas outras atrações. Quem visita um evento pela primeira vez já é recepcionado por um ambiente carregado de muitas informações sobre do que se trata aquele espaço e aquele universo de referências simbólicas da cultura pop, de modo a tornar o encontro com a performance cosplay algo mais natural e compreensível. Em outras palavras, o cenário dos eventos é parte importante do sentido performance cosplay. Quando as portas do evento se abrem, pode-se observar o conjunto da encenação que compõe a fachada ideal para a realização da performance: cenário e atores reunidos.

O formato dos *eventos* pode variar bastante de acordo com a proposta de quem os produz, assim como sua periodicidade. Os que são organizados mais informalmente são pensados para serem um encontro amigável entre cosplayers e fãs de cultura pop em geral, podendo ser realizados em espaços pequenos e privados, com a presença de poucas centenas de participantes, ou espaços abertos e públicos, como em caminhadas e encontros em locais

---

[24] SCHECHNER, Richard. **Performance Theory**. New York: Routlendge Classics, 1988/2003. p. 215. Disponível em: <http://sduk.us/2016/krisis_testi/schechner_performance_theory.pdf> Acesso em: 03 jul. 2019.

de visibilidade.[25] Já os *eventos* realizados por produtoras profissionais, ocupam locais amplos e melhor estruturados para receberem o público de até 50 mil visitantes ao dia, como escolas, universidades e centros de convenções, como o da FIERGS (Federação das Indústrias do Rio Grande do Sul). Nestes casos, o espaço do *evento* é distribuído de forma mais ou menos semelhante por todas as produtoras observadas: áreas amplas de circulação comum, praça de alimentação, arena de jogos, salas ou espaços temáticos destinados aos fã-clubes e grupos cosplays, área VIP, camarim cosplay, espaço para os estandes lojistas (especializados em produtos referenciados pela cultura pop) e, pelo menos, dois palcos – um principal, com assentos para a plateia, e outro secundário, menor e geralmente sem assentos. O palco principal é destinado às atrações de maior destaque do *evento*, como os concursos e apresentações cosplay e entrevistas com convidados especiais, geralmente dubladores, editores, escritores, desenhistas, quadrinistas, blogueiros, youtubers, gamers ou cosplayers de renome. No palco secundário geralmente ocorrem os concursos de karaokê, as apresentações de grupos de dança – principalmente do estilo *k-pop* (música pop sul-coreana) – e os shows com bandas ao vivo.

Como o cosplay ainda é relativamente novo no Brasil – desde 1996, com grande expansão por todo país até os dias de hoje[26] – é comum que pessoas não habituadas ao meio suponham que isso tudo é fruto da criatividade japonesa, dada a marcante presença de referências da cultura pop nipônica neste meio. No entanto, o cosplay em si, assim como os *eventos* temáticos, teriam surgido nos Estados Unidos e estão intimamente ligados à história das convenções de ficção científica. Theodoro Soares, pesquisador da área da comunicação, ao narrar a respeito da história do cosplay, que, como ele mesmo enfatiza, é marcada por boatos e mitos de origem, sugere, já no título de seu subcapítulo, que o cosplay está mais para "cultura japonesa *made in USA*".[27] Com relação a este mito de origem do cosplay, acredita-se que a prática tenha surgido nos Estados Unidos, no final da década de 1930 em convenções de *Scifi*. As primeiras fantasias desse tipo das quais se tem notícia – até então chamadas de *costuming* ou *masquerade* – datam de 1939, quando da *1ª World Science Fiction Convention*, ou *Worldcon*, em Nova York, os jovens Myrtle Rebecca Douglas Smith Gray Nolan

---

25 Como exemplo disto, vemos a *Zombie Walk,* realizada desde 2006 em Porto Alegre, onde todos os anos milhares de pessoas caracterizadas como mortos-vivos se reúnem para realizar um trajeto a pé pelas ruas da cidade. SOARES, Joellen. Porto Alegre receberá duas Zombie Walks este ano. **Beta**, nov. 2016. Disponível em: <http://www.betaredacao.com.br/porto-alegre-recebera-duas-zombie-walks-este-ano/>. Acesso em: 26 jun. 2019.

26 NUNES, 2015, p. 34-36.

27 SOARES, Gabriel Theodoro. Cosplay: quando a realidade virou fantasia e a fantasia virou realidade. In: GREINER, Christine, SOUZA, Correia (Orgs.). **Imagens do Japão, experiências e invenções**. São Paulo: Editora Annablume, 2012, p. 212.

(1904-1964), mais conhecida como Morojo, e Forrest James Ackerman (1916-2008) compareceram ao evento fantasiados com roupas futuristas baseadas no filme *Things to Come* (1936) de H. G. Wells (1866-1946), sendo os primeiros a usarem trajes de fãs na história.[28] Ackerman chamou seu traje rústico de piloto espacial de “futuricostume”. Ele acabou se tornando muito influente no campo da literatura de ficção científica ao longo do século XX. No entanto, foi Myrtle R. D. S. Gray Nolan a criadora da ideia de se fantasiarem, embora tenha passado à história como a simples namorada de Forrest J. Ackerman.[29] Ambos causaram agitação entre o público, resultando num clima de estreitamento entre a ficção e a realidade que caracterizam as convenções do gênero desde então. As fantasias da dupla fizeram tanto sucesso que, no ano seguinte, dezenas de fãs de ficção teriam comparecido à convenção em trajes futuristas e, com o tempo, também surgiram os primeiros concursos. Os *costumings* também marcaram as convenções de fãs de *comics,* e de famosas séries de ficção científica*,* como *Star Treck* e a saga *Star Wars,* que surgiram nas décadas seguintes, chegando aos dias de hoje misturando suas referências ao universo dos videogames, animes e mangás japoneses.

O cosplay só teria chegado no Japão na década de 1980,[30] levado pelo jornalista japonês Nobuyuki Takahashi, que foi enviado para os EUA para cobrir o *evento* Worldcon,[31] em Los Angeles. Lá, o jornalista teria encontrado pessoas vestidas com roupas de seus personagens favoritos e representando seus papéis, personagens, inclusive, de referências da cultura pop japonesa. Ao retornar, utilizou-se do termo c*ostume-acting* ou c*ostume-play*, quando então adaptou a palavra para c*osplay*, conservando o hábito da língua japonesa de encurtar expressões longas. O termo e a prática popularizaram-se rapidamente pelas várias convenções de cultura pop que surgiram no país. Nos dias de hoje, o principal evento japonês – e também o maior do mundo – ocorre regularmente duas vezes por ano, em Tóquio, alcançando públicos de mais de 550 mil visitantes.[32] Segundo Silva Soares, pesquisador na

---

28 NUNES, 2015, p. 30.

29 CULP, Jennifer. Meet the Woman Who Invented Cosplay. **Racked**, maio 2016. Disponível em: <https://www.racked.com/2016/5/9/11451408/cosplay-inventor-morojo-myrtle-r-douglas>. Acesso em: 30 jun. 2019.

30 GALBRAITH, 2009, p. 51.

31 *World Sience Fiction Convencion*, organizado pela *World Sience Fiction Sociaty* (WSFS). Ocorre anualmente em diversos países (escolhidos pela WSFS), sendo que a maioria ocorre nos Estados Unidos. Este *evento* é conhecido, entre outras razões, por selecionar, desde 1955, os vencedores do *Hugo Awards*, a mais antiga e notória premiação dos gêneros de ficção científica. THE WORLD SCIENCE FICTION SOCIETY (WSFS). Disponível em: <http://www.wsfs.org/>. Acesso em: 24 jun. 2019.

32 Segundo uma estimativa disponibilizada em relatório pela organização do evento Comiket, o número de visitantes da 94ª edição, ocorrida em agosto de 2018, somando os 3 dias de duração, foi de mais de 530 mil pessoas. Conf. GP, Luiz. Comiket 94 – EXTRA 3: Digno de um belo evento de cosplays do começo ao fim! **AnimeEx**, Agosto 2018. Disponível em: <https://www.comiket.co.jp/info-a/C94/C94AfterReport.html>. Acesso em: 22 jun. 2019.

área de letras, o gosto japonês pelo cosplay tem tanta força que em Tóquio existem bairros onde é comum ver pessoas circulando em trajes cosplays no seu cotidiano, bairros como Harajuku e Akihabara, com muitas lojas especializadas nesse tema.[33] É também no Japão onde ocorre a final do *World Cosplay Summit*, o concurso que desde 2005 reúne os melhores cosplayers do mundo.

Todos estes fatores contribuíram para que muitas pessoas no Brasil acreditassem erroneamente que o cosplay havia sido criado no Japão, quando, na verdade, os EUA já possuíam uma tradição de quase meio século. Devido a isso, parece ser comum que nos Estados Unidos o termo cosplay seja usado para se referir exclusivamente às caracterizações inspiradas nos elementos da cultura pop japonesa, enquanto o termo mais tradicional "*costuming*" seria usado em relação às fantasias de *sci-fi* ou de obras ocidentais.[34]

No Brasil, o primeiro evento registrado aconteceu em 1986, promovido pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações), época que coincide com a chamada "explosão de animes pelo mundo", ou seja, animações de origem japonesa, encabeçada pelo fenômeno do anime *Cavaleiros do Zodíaco*.[35] No Rio Grande do Sul, desde 2001, os *eventos* vêm registrando público cada vez maior, chegando a 2018 com cerca de 20 mil visitantes no maior *evento* do ano, o AnimeXtreme, em Porto Alegre.[36] Atualmente, os *eventos* ocorrem em todas regiões do país, sendo que o mais relevante deles acontece na cidade de São Paulo, o AnimeFriends, o maior *evento* da América Latina, que na edição de 2018 chegou a mais de 50 mil visitantes.[37] É importante que se ressalte que estes números não representam visitantes exclusivamente cosplayers, mas também fãs de cultura pop não-cosplayers, que compõem, na verdade, a maioria dos presentes. A proporção entre visitantes cosplayers e não-cosplayers varia muito de evento para evento, mas é notável que os primeiros estão em menor número e configuram parte importante das atrações destas feiras,

---

33 SOARES, Bruno da Silva. **Os eventos de anime e a difusão da cultura japonesa**. Monografia de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

34 FRANÇA, Welington. **O que é cosplay?** Disponível em: <http://www.cosplaybr.com.br/>. Acesso em: 12 mar. 2012.

35 NUNES, 2015, p. 34.

36 Na página inicial do site oficial do AnimeXtreme, consta que "a cada edição, recebemos mais de 20 mil pessoas aficionadas por Cosplay, Internet, Jogos Eletrônicos, fãs de cinema e seriados, além de várias outras tribos, que viajam de diversas cidades do Brasil para conhecer as dezenas de atividades que o Animextreme oferece". 29ºANIMEXTREME: O maior Evento Geek do sul do Brasil. Disponível em: <https://www.animextreme.com.br/o-evento/sobre/o-que-e-o-animextreme>. Acesso em: 22 jun. 2019.

37 No site jornalístico "O Barquinho Cultural", consta que "o Anime Friends 2018 reuniu mais de 50 mil fãs e admiradores dos quadrinhos (mangás) e das animações japonesas, movimentando mais de R$ 15 milhões em todo o evento". VISCONTI, Priscila. Anime Friends 2018 – O maior evento de Cultura Otaku do Brasil. **O Barquinho Cultural**, jul. 2018. Disponível em: <https://obarquinhocultural.com/2018/07/13/anime-friends-2018-o-maior-evento-de-cultura-otaku-do-brasil/>. Acesso em: 22 jun. 2019.

recebendo, inclusive, tratamento especial, como valor de ingresso reduzido e entrada exclusiva no evento, sem necessidade de aguardar em longas filas.

No que se refere a características e peculiaridades dos eventos brasileiros, Soares coloca que, no Brasil, o cosplay recebeu influências híbridas de ambas as tradições, japonesas e estadunidenses, além de incluir algumas invenções próprias:

> Em boa parte dos eventos, há concursos de cosplay, nos quais geralmente há duas categorias distintas, uma que julga a interpretação do personagem e uma que julga apenas a roupa. A primeira veio dos Estados Unidos, tem uma maior interpretação, já que, como podemos ver no artigo do site Otaku USA Magazine, os concursos dão mais atenção para o modo como os cosplayers agem no palco, enquanto a segunda é o que acontece no Japão, onde há maior interesse em detalhes da roupa, na aparência. Há outras categorias do concurso, como apresentações em grupo ou onde o cosplayer inventa uma situação que não precisa ter nenhuma relação com a série da qual pertence seu personagem, sendo geralmente uma apresentação cômica. Essa última, de acordo com a entrevista dada a Mônica Nunes por representantes da empresa Yamato (que organiza eventos de anime no país), foi uma invenção brasileira.[38]

De forma geral, os concursos e apresentações teatrais dos eventos observados no Rio Grande do Sul podem ser divididos nas seguintes modalidades:[39] desfile cosplay, no qual, assim como no Japão, o que é avaliado é a fidelidade à aparência do personagem, o acabamento do traje e o grau de complexidade no uso das técnicas e materiais de confecção; apresentação tradicional, individual ou em grupo, que, como nas apresentações dos EUA, a teatralidade da performance é priorizada, embora não se deixe de avaliar também a qualidade da vestimenta e a fidelidade da apresentação com a narrativa da série a que se refere; apresentação livre, individual ou em grupo, que usa os mesmos critérios da apresentação tradicional, exceto pela exigência de fidelidade com a narrativa original, pois é nesta modalidade que cosplayers podem abusar da criatividade, misturar narrativas de universos diferentes, colocar os personagens em situações cômicas do cotidiano ou mesmo simular batalhas que nunca existiram na narrativa original. Como já dito por Soares,[40] esta modalidade livre e mais cômica seria uma invenção própria dos eventos brasileiros.

2.2 Sejam bem-vindos e bem-vindas ao *evento*: inserção etnográfica

O primeiro contato que tive com o universo cosplay foi em agosto de 2010, quando fui acompanhar meu irmão, então adolescente, num torneio de videogame que seria realizado

[38] SOARES, Gabriel Theodoro. Cosplay: um lugar para pertencer. p. 161-189. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 164-165.

[39] COSTA, 2014, p. 21-27.

[40] SOARES, 2015, p. 165.

dentro do evento AnimeRS, utilizando o espaço físico do Colégio La Salle Canoas, na região metropolitana de Porto Alegre. Mesmo já sendo familiarizada com diversas produções em animes, mangás e outros clássicos da cultura pop, confesso que, de antemão, eu não sabia exatamente do que se tratava o tal evento, e nem possuía ciência de que coisas como cosplay e convenções de cultura pop existiam. Em outras palavras, assumo aqui o meu despreparo para o que encontraria a seguir.

A primeira coisa que me chamou atenção no local foi a grande quantidade de pessoas presentes logo na entrada, esperando na fila pela abertura dos portões. Mais tarde descobri que se tratava de um público de cerca de doze mil pessoas. Quase todos os presentes estavam vestidos e maquiados de forma peculiar, um visual diferente do que se vê no cotidiano: perucas e lentes de contato coloridas, maquiagens extravagantes, camisetas de anime, réplicas de armas de super-heróis e uma variedade de acessórios que remetiam a narrativas de desenhos animados, histórias em quadrinhos, videogames, séries e filmes famosos. Muitos estavam completamente caracterizados como personagens populares da cultura pop, e facilmente pude identificar a origem de boa parte deles. Logo senti uma estranha sensação de familiaridade com aquele lugar e aquelas pessoas, como se eu já as conhecesse de anos e, de fato, era como se fosse de muitos anos mesmo, pois muitos daquelas personagens ali representadas haviam me acompanhado desde a infância: Sailor Moon, Chaves, Mulher-Maravilha, Pokemon, Turma da Mônica, Mário Bross, Power Rangers, Star Wars, Princesas da Disney, Homem Aranha, entre muitos outros. Em seguida, veio o sentimento de estranheza diante do improvável acontecimento que eu estava testemunhando: meus velhos conhecidos, oriundos de um mundo distante e fantástico, estavam ali diante de mim, vivos, próximos e tão reais e concretos quanto um corpo palpável consegue ser.

Tive vontade de ir conversar com alguns destes personagens vivos, mas eu ainda estava me contendo, tentando observar àquelas performances com o afastamento de uma espectadora estrangeira. Deixei meu irmão no torneio e saí perambulando sozinha pelo amplo espaço do evento. Foi quando, então, eu avistei mais ao longe no pátio aberto, um grupo de cosplayers caracterizados como personagens de uma das minhas narrativas favoritas: a animação japonesa Naruto. Eles estavam entre três, fazendo cosplay dos personagens Kakuzuo, Hidan e Kisame, que, no anime Naruto, fazem parte de uma poderosa organização terrorista e são, portanto, considerados vilões na série. A caracterização estava tão bem acabada e fiel aos personagens – nos mínimos detalhes, das cicatrizes e tatuagens à insignia da bandana, além da séria interpretação teatral – que minha primeira reação foi a de me aproximar com cautela, afinal, eram personagens que inspiravam temor. Depois de observar

por um tempo como eles reagiam aos pedidos de fotografia dos espectadores, tomei coragem e os chamei: “Kisame, posso tirar uma foto com vocês?”. Eles prontamente aceitaram e encenaram a pose para a foto como se estivessem me atacando, permanecendo dentro do papel o tempo todo. No momento em que eles “fingiram” me atacar, eu naturalmente também “fingi” estar sendo atacada, tomando a minha parte na cena e borrando de vez as divisórias formais que normalmente separam os performers dos espectadores.

O combinado com meu irmão era de irmos embora logo após o término do torneio (no qual ele foi o campeão), mas acabamos ficando o dia todo e voltamos no dia seguinte também. Desde então, passei a pesquisar sobre o assunto nas redes sociais e internet, saber onde e quando aconteceriam os próximos eventos do gênero nas proximidades e me informar melhor sobre os tipos de atividades que eram realizadas neste meio. Dois meses depois do primeiro contato no AnimeRS, fui no AnimeFan, um evento de porte menor (cerca de três mil pessoas). Desta vez fui melhor preparada, já com um visual especialmente montado,[41] marcando meu desejo de pertença e afiliação ao lugar. Também economizei uma boa quantidade de dinheiro para poder adquirir produtos colecionáveis que, naquela época, só podiam ser encontrados nestes eventos temáticos: camisetas com estampas únicas, miniaturas importadas, bichinhos de pelúcia, canecas, bótons, mochilas, itens de decoração variados e todo o tipo de acessórios para carregar no corpo e identificar minhas preferências e referências da cultura pop. Comprei algumas canecas do Naruto, uma bolsa com estampa do Batman e luvas e orelhas de gatinho brancas.

No palco de apresentações principal, assisti ao desfile cosplay e às apresentações teatrais individuais e em grupo – algumas mais sérias e fiéis à saga referida, outras mais cômicas e descontraídas, mas todas muito bem preparadas e ensaiadas. Num palco secundário, havia concurso de karaokê e shows de bandas que tocavam clássicos da cultura pop. E no meio disso eu me senti em casa, cantando emocionadamente as minhas músicas favoritas de aberturas de animes e filmes,[42] junto de uma multidão no mesmo coro, enquanto a banda fazia o show.

Foi uma linda festa e eu me diverti muito, mas os momentos mais marcantes não foram nem os shows e nem as apresentações cosplays, e sim as pessoas que conheci e construí

---

[41] Uma saia colegial, espartilho, maquiagem, cauda e orelhas de gatinho preto, procurando imitar alguns visuais que tinham me chamado atenção no evento anterior.

[42] Em especial, o tema “Eu me remexo muito” (Sacha Baron Cohen), do filme de animação computadorizada Madagascar, de 2005, da DreamWorks Animation SKG (MADAGASCAR. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20050612022041/http://www.madagascar-themovie.com/>. Acesso em: 13 jul. 2019); e a clássica abertura do anime Dragon Ball Z, “Temos a Força” (Yukinojō Mori, Keiju Ishikawa, Keiju Ishikawa). DRAGON BALL Z. Disponível em: <http://www.dragonballz.com/>. Acesso em: 3 jul. 2019).

amizade a partir dali. Eu encontrei novamente o trio Akatsuki do evento anterior, junto de outros membros da mesma organização e outros personagens de Naruto. Já mais desinibida, consegui registrar fotos, conversar e trocar contatos com praticamente todos os cosplayers com quem interagi neste dia.

Na mesma semana, fui convidada por um grupo para um encontro “à paisana”,[43] para assistir a um filme de animação japonesa que estava em cartaz no cinema da UFRGS, em Porto Alegre. Eu cheguei cedo e não encontrei nenhum rosto conhecido. Então, um homem jovem se aproximou de mim e perguntou “tu é a Carol, né?”. Eu respondi que sim, mas não reconheci quem era. Ele então se apresentou dizendo: “Eu sou o Edu, o Tobi!”. Tobi é o nome de um dos personagens de Naruto que eu encontrei no evento, mas, como ele usa uma máscara, eu não reconheci o cosplayer à paisana pelo rosto. Porém, quando ele disse “Tobi”, e fez um gesto clássico do personagem com as mãos, eu não apenas o reconheci de imediato como sorri e o abracei, novamente, como se tivesse reencontrado um velho amigo (embora fosse recém a segunda vez que eu o via). À medida que os e as demais iam chegando, o “Edu-Tobi” ia me apresentado ao grupo da seguinte forma: “esta é a minha amiga, Carol, e este é o Cris, o nosso Orochimaru, a Tábata, nossa Sakura, o Teteu-Kakuzuo, a Tsunade e a Jiraya”. Deste momento rápido de apresentações introdutórias, destaca-se que as duas primeiras pessoas foram apresentadas a mim por seus nomes “civis” e, em seguida, pelos nomes dos personagens que representavam em Naruto, através de seus cosplays. A terceira pessoa, o “Teteu-Kakuzuo”, já foi apresentada como uma identidade híbrida entre cosplayer-personagem. Já as duas últimas foram apresentadas diretamente pelas identidades dos personagens e até hoje, nove anos depois, eu ainda tenho dificuldade para lembrar de seus nomes “civis”, mesmo tendo mantido contato próximo com elas por um longo período. Eu era a única do grupo que ainda não tinha feito nenhum cosplay, mas logo que souberam disto, meus novos amigos e amigas me motivaram a iniciar meu primeiro projeto cosplay: Konan, a única representante feminina da Akatsuki, também do anime Naruto, é claro.

No total, já performei 24 cosplays (e somando): duas versões da Konan (Naruto), três do Itachi (Naruto), uma da Uzumaki Mito (Naruto), uma da Ravena (Jovem Titãs, DC), uma da Barbara Gordon (Batman, a Piada Mortal, DC), uma de Testament (jogo Guilty Gear), duas da Delirum (Sandman), uma da Death (Sandman), dois visuais Maid, um visual Maid Raposa Yokai, três visuais Gueixa Tradicional, um visual Steampunk, cinco visuais medievais e mais os seguintes em andamento: Anami Rei traje escuro (New Genesis Evangelion), Alucard

[43] Por “à paisana” o cosplayer Edu, que me convidou, quis dizer “sem usar cosplay ou visual diferenciado que normalmente se usa nos eventos”.

(Castlevania, animação Netflix), Major Mokoto Kusanagi (Ghost in the Shell), Widowmaker traje escuro (jogo Overwacth). Entretanto, mesmo eu tendo performado esta significativa variedade de personagens, ainda sou lembrada por muitas pessoas do meio pelo meu primeiro cosplay, a Konan, que também foi a personagem que usei mais vezes, além de ter por ela um carinho especial, por me identificar com a Konan nos traços de personalidade e por ter sido através dela que me juntei a um grupo cosplay formal, o KonohaRS, da temática de Naruto.

2.3 Por dentro do Cosplay

Quando alguém faz um cosplay e o apresenta ao público num evento, o que se espera é que o personagem que está ali sendo representado seja imediatamente reconhecido pelos demais participantes. Assim, cosplays de personagens pouco conhecidos – ou cuja caracterização não tenha sido representativa o suficiente – não geram o mesmo efeito de identificação sobre o público. Como coloca Soares, a partir da teoria mimética em Wulf:[44]

> É por meio dessas relações que dá o processo mimético, como diz Wulf, pois ao vermos determinada imagem podemos relacioná-la com algo que conhecemos, e nós acharemos as semelhanças. Por exemplo, quando vemos um determinado cosplay, ele pode ser muito parecido com o personagem original, mas se não conhecermos esse personagem, não conseguiremos ver semelhança nenhuma e o cosplay perde o sentido, pois deixa de existir uma relação entre ele e o observador.[45]

Isso não impede, entretanto, que cosplayers propositalmente optem por personagens pouco conhecidos (a fim de os promover ou de se destacar entre muitos cosplays repetidos de personagens famosos)[46] ou que criem versões alternativas próprias para seus personagens favoritos, desde que mantenham os principais elementos que os identifiquem. Soares relata sua experiência de campo no evento Anime Friends de 2016, onde encontra uma cosplayer vestida como o Pokemón Butterfree:

> Esse pokemón tem a aparência de uma grande borboleta, com grandes olhos vermelhos que cobrem quase todo seu rosto. Porém, a cosplayer não era idêntica a uma borboleta. Apesar de asas nas costas e uma tiara com antenas, não havia nada

---

44 WULF, Christoph; GEBAUER, Günter. **Mimese na Cultura**: agir social – Rituais e Jogos – Produções Estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

45 SOARES, Gabriel Theodoro. A memória na cena cosplay: o surgimento da individualidade por meio da mimese. p. 97-119. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cosplay, steampunk e medievalismo:** memória e consumo nas teatralidades juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2017, p. 104.

46 De sua experiência de campo, Nunes relata o caso do cosplayer Caio, que optou por fazer cosplays exclusivamente de personagens antagonistas. Também cita o caso do cosplayer Osmar, que costuma fazer cosplay de personagens da narrativa da franquia de videogames Mario Bross. Entretanto, Osmar argumenta que o protagonista desta narrativa (o Mario) é um personagem muito comum, “todo mundo faz [cosplay de Mario]” e, para se diferenciar do comum, ele opta por performar as mais diversas versões alternativas e incomuns do personagem, “as mais obscuras possíveis”. NUNES, 2015, p. 66.

> em seu rosto que fizesse com que ela parecesse o rosto do Pokémon inseto. Ela também vestia um vestido roxo, já que essa é a cor do corpo da Butterfree, que não usa vestido algum. A cosplayer, se quisesse, poderia ter feito sua roupa de modo que se parecesse mais com a personagem usando uma máscara, por exemplo. Mas não o fez, decidiu por ser uma Butterfree humanoide, criando sua própria versão do Pokémon. E quando a vi, facilmente reconheci a Butterfree em sua fantasia, mesmo que não fosse idêntica, o que significa que o seu cosplay cumpriu sua função e foi capaz de estabelecer uma relação.[47]

No caso desta cosplayer de Butterfree, as asas, antenas e vestido roxo foram suficientes para que fosse reconhecida de imediato. Entretanto, mesmo que este cosplay tivesse sido criado de forma ainda mais fiel ao personagem original, de nada adiantaria se o espectador não conhecesse a série Pokémon e não fizesse a mínima ideia do que é uma Butterfree. Ele olharia para a cosplayer e só enxergaria uma fantasia de "borboleta grande". As informações necessárias para que se possa reconhecer um Pokémon e uma Butterfree são mesmas amplamente divulgadas pelas mídias de massa que, por sua vez, são as ferramentas de compartilhamento massivo dos conteúdos da cultura pop. Quanto maior o alcance de público de determinado conteúdo, maior a popularidade do personagem e mais intensa será a interação entre cosplayer e demais participantes. Neste sentido, o amplo reconhecimento de elementos da cultura pop é o que produz o referencial simbólico comum para a fácil identificação da personagem Butterfree e, por conseguinte, para a eficácia da performance cosplay.

A ampla identificação do público com elementos da cultura pop gera alguns casos bons para se pensar o meio cosplay.[48] Um desses casos ocorreu durante minha inserção de campo no *evento* 1º AnimeBuzz Nihon Matsuri, que foi realizado em parceria com o Festival de Cultura Japonesa em 2012, utilizando o espaço físico da Academia da Polícia Militar, em Porto Alegre. A grande presença de policiais militares no local acabou gerando um clima um pouco diferente do habitual nos *eventos.* Havia certo clima de estranhamento mútuo. Os policiais militares, fardados, observavam a entrada das centenas de visitantes. A maior parte do público era composta por jovens, vestidos e maquiados especialmente para a ocasião, muitos portando réplicas chamativas de espadas e armas. Os policiais mantinham-se distanciados, atentos, provavelmente, para evitar qualquer tipo de incidente que se possa esperar de um grande aglomerado de jovens. Os visitantes, por sua vez, não estavam acostumados em ver num *evento* tantos policiais presentes. O cosplayer Lipe,[49] que entrou

---

47 SOARES, 2017, p. 105.

48 Alguns desses casos foram citados e publicados parcialmente em COSTA, Carolina B. Prática Cosplay no Rio Grande do Sul: performance, ritual e sociabilidade. In: REBLIN, Iuri; SILVA, Rubem; ALMEIDA, Paulo (Orgs.). **Vamos Falar de Cultura Pop?** Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2017. p. 218.

49 Lipe, 26 anos, cosplayer desde os 22, membro do grupo cosplay KonohaRS.

comigo no *evento*, comentou em tom de brincadeira: “puxa, reforçaram o policiamento, acho que não corremos o risco de sermos assaltados, só de apanhar da polícia”. Lá pela metade do dia, saí do espaço do ginásio e me sentei sob as árvores do pátio. Enxerguei novamente o mesmo grupo de policiais com que havia cruzado na entrada. Estavam entre três, com uma postura completamente diferente do que eu tinha percebido antes. Descontraídos e empolgados, estavam tirando fotos ao lado de um cosplayer do personagem Capitão América. Faziam poses combinadas com o cosplayer, abraçavam-no e um deles até bateu uma foto segurando o escudo do Capitão. Ficaram ali por alguns minutos até que o cosplayer pediu licença e voltou para o ginásio. Despediram-se amigavelmente, fazendo o sinal de continência com a mão. Depois ficaram os três policiais ali, rindo uns com os outros enquanto comparavam as fotos que tinham tirado no celular. Pensei comigo mesma: “todos têm seus heróis”.

Os *eventos* são celebrações aos ícones da cultura pop e, por se tratar de um referencial comum a muitas pessoas, apoiam-se em símbolos facilmente reconhecíveis pela coletividade. Não é necessário ser um especialista em cosplay ou em cultura pop para reconhecer um personagem cuja referência é tão comum. Mesmo os recém-chegados ao meio cosplay podem desenvolver algum sentimento de pertença e identificação com o grupo e, mesmo os que não se identificam, pelo menos reconhecem alguma parte das referências simbólicas ali presentes. Como ressalta a cosplayer Gabs,[50] em entrevista, “é impossível alguém não encontrar ali um herói que marcou a sua infância”.

Enquanto parte das principais atrações do *evento*, cosplayers são tratados como celebridades, chamando atenção – e assédio – de fãs e fotógrafos; possuem um camarim próprio, entrada especial nos eventos e *status* de diferenciação. O cosplayer Norton[51] compara a sensação de encontrar um cosplay de um personagem popular como aquela de quando se encontra alguém famoso. O cosplayer Inu[52] conta que “com o [cosplay de] Inuyasha eu não ando no evento, eu dou um passo e paro [para tirar foto], porque é muita gente que conhece o anime [Inuyasha], é mais antigo e fez parte da infância de muitas pessoas e o público reconhece bastante. Então com o Inyasha eu me sinto... digamos, pessoal fala que eu fico parecendo *popstar*”.[53]

---

50 Gabs, 19 anos, cosplayer desde 16, membro do grupo cosplay KonohaRS. Entrevista realizada em 2012.

51 Norton, 19 anos, operacional de empresa, cosplayer desde os 17, membro do grupo cosplay KonohaRS. Entrevista realizada em 2012.

52 Inu, 28 anos, biólogo, cosplayer desde os 20, membro do grupo cosplay GuildRS. Entrevista realizada em 2012.

53 COSTA, 2014, p. 16.

Com relação ao processo de criação do cosplay, ele pode ser dividido nas seguintes fases:

Fase 1) Contato com o personagem e criação de um vínculo de empatia: o cosplayer se enxerga no corpo do personagem e enxerga o personagem em seu corpo de volta.

Fase 2) Desenho do projeto cosplay: a imaginação criativa age para construir meios de transportar o personagem da fantasia para o plano material, o que implica a elaboração de estratégias de adaptação. Em alguns casos, a fase um e dois de misturam, pois alguns cosplayers escolhem determinados tipos de personagens motivados pelo desafio da confecção de um cosplay mais elaborado e com maiores dificuldades nas estratégias de adaptação.

Fase 3) Execução do projeto: esta fase exige muita doação e sacrifício de si por parte do cosplayer, entendidos como atos de dedicação: sacrifício de dinheiro, energia criativa e tempo empenhado em pesquisa, estudo e aplicação das mais diversas técnicas de confecção, além do desgaste físico que envolve este processo, tanto do trabalho manual em si como nas jornadas em busca dos materiais mais adequados para cada projeto, que quase sempre são difíceis de se encontrar. Cabe ressaltar, neste ponto, que é muito comum que os cosplayers atuem ativamente na confecção do próprio cosplay, isso quando não o confeccionam por completo. Isto significa que o cosplayer acaba desenvolvendo alguma habilidade artesã, como costura, marcenaria, maquiagem, entre outros. Como coloca Nunes, a partir de um caso relatado por uma cosplayer que costura seus cosplays junto de sua mãe, além de estilizar suas perucas:

> O gesto interpretativo dialoga com o gesto artesão de costurar, ambos performáticos, ambos operadores da memória para construir a lembrança de personagens e narrativas fontes para o cosplay. Ainda que uma indústria poderosa se articule em torno do comércio de cosplays, considerando igualmente os cosmakers, e estes produtos sejam bastante onerosos, a cena faz ressurgir saberes tradicionais […]. É comum os cosplayers, mesmo não costurando, atuarem na feitura dos acessórios para garantir a parecença com a personagem, "o máximo possível".[54]

Dando continuidade ao relato da cosplayer entrevistada por Nunes, ela ainda ressalta que, para estilizar a peruca, ficou "quase 4 horas fazendo esta peruca, mas o resultado eu gostei muito, valeu muito a pena gastar essas horinhas na madrugada".[55] Além do tempo dedicado à confecção de um cosplay, muitos imprevistos podem acontecer nesta fase de execução: materiais que não são encontrados ou encomendas que não chegam a tempo, erros no projeto ou na técnica usada, acidentes de confecção – que às vezes não só comprometem a

[54] NUNES, 2015, p. 64-65.
[55] NUNES, 2015, p. 64-65.

peça que está sendo manufaturada como também levam a ferimentos no corpo, como a clássica queimadura de terceiro grau por cola quente[56] – e todo tipo de falta de sorte. Em alguns casos, esse processo de execução do projeto implica adequações no próprio corpo físico do cosplayer. Muitas adequações podem ser resolvidas com maquiagens, perucas, lentes de contato coloridas ou demais acessórios. Já outras, nem tanto. Existem relatos de cosplayers que, para serem mais fiéis à estética do personagem, alteraram seus corpos, através de métodos como hipertrofia muscular (para adquirir uma aparência mais forte), mudança radical na dieta alimentar (visando o emagrecimento súbito ou o aumento de massa corpórea), reprogramação postural, cortes e pinturas no cabelo natural e tatuagens. Cabe destacar que não cheguei a tomar ciência de nenhum caso de cosplayer que tenha realizado procedimento cirúrgico mais invasivo com o fim de se assemelhar a um personagem.

Fase 4) Performance cosplay total: é o momento em que o resultado final do trabalho é apresentado num *evento*, somando-se à interpretação teatral e à interação com os demais performers-espectadores que compõem a totalidade da performance, sejam eles outros cosplayers ou fotógrafos, organizadores, estandistas, outras atrações, visitantes assíduos ou simples curiosos.

Fase 5) Balanço: são as considerações “pós-evento”: pesquisa, trocas e divulgação de imagens da performance, estabelecimento dos contatos entre as novas pessoas conhecidas, considerações de críticas ou elogios quanto à performance, entre outros.

Como já foi dito, um cosplay é projetado com muitos meses de antecedência a sua estreia num *evento* – às vezes até anos – e o trabalho de confecção leva também de semanas a meses. A cosplayer Giu Hellsing,[57] em entrevista virtual, afirmou que projeta seus cosplays com, pelo menos, um ano de antecedência, levando em torno de três meses a confecção (cerca de trinta dias corridos de trabalho dedicados à confecção), com custo de produção variando de 150 a 1500 reais. Ela realiza cerca de oito projetos ao ano.

Além disso, o trabalho da confecção exige o conhecimento de múltiplas técnicas de produção e esforço físico. Mesmo durante a performance, alguns cosplayers se submetem a provações de dor ao utilizar cosplays muito pesados ou muito quentes; às vezes é o contrário, sujeitam-se ao frio, usam lentes de contato coloridas que ardem os olhos, sapatos

[56] Existe um provérbio comum no meio cosplay, lembrado pelo cosplayer Boog, em entrevista exploratória recente: “se você nunca teve queimadura de terceiro grau com cola quente, não pode ser considerado cosplayer de verdade”. Apesar do tom cômico do comentário, ele não deixa de reafirmar a importância dada à participação ativa do cosplayer no processo de confecção de seu cosplay, além da ênfase ao elemento sacrificial que esta atuação implica, atestando, assim, a seriedade do grau de comprometimento do cosplayer com a performance.

[57] Giu Hellsing, 27 anos, artista autônoma, cosplayer desde os 18, entrevista virtual realizada em 2013.

desconfortáveis, algumas mulheres apertam os seios com faixas para reduzir o volume e fazer cosplay de um personagem masculino, às vezes passam o dia sem comer, beber ou ir ao banheiro para não estragar a maquiagem e a roupa. O sofrimento parece ser recompensado pelo reconhecimento do público pelo seu trabalho e, por consequência, pela conquista de um status distintivo no meio.

Observa-se que existe toda uma preocupação por parte do cosplayer em se apresentar o mais fiel possível ao personagem. Como já foi mencionado, não somente a indumentária é preparada detalhadamente, mas também a expressão corporal, os trejeitos do personagem são mimetizados. Entretanto, por mais inserido que o cosplayer esteja nas características do personagem, ele nunca "se rende" por completo a essa máscara. Para ele e para todos que o assistem, não há dúvidas de que se trata de uma dupla exposição, do cosplayer e do personagem. Como coloca Schechner, o ator não é o personagem, "ele o mostra".[58] Soares ainda enfatiza sobre este assunto:

> Enquanto há a vontade de fugir da realidade, de ser outra pessoa, não se deixa de lado que a realidade ainda existe. Os cosplayers não acreditam que se tornaram os personagens, eles apenas fingem acreditar nisso durante a brincadeira, assim como aqueles que vão para os eventos e tiram fotos juntos de seus ídolos sabem que eles não são reais, e sim pessoas fantasiadas.[59]

Conscientes da realidade, os participantes da performance cosplay jamais se iludem quanto à natureza ficcional de sua teatralidade. O cosplayer pode decidir se expressar usando apenas a fachada da vestimenta, somada à interpretação dos modos de expressão corporal, ou pode desejar também transportar do mundo da fantasia algumas de suas características mágicas. Entretanto, tais mágicas não são permitidas pelas leis da física do mundo humano real, forçando o cosplayer a ser ainda mais criativo nas táticas de adaptação. Por exemplo, o personagem Goku, do anime Dragon Ball, possui o superpoder de criar e lançar com as próprias mãos o *kamehameha*, uma espécie de esfera de luz azulada que causa grave dano nos corpos de seus inimigos. Certa vez, vi um cosplayer do Goku usando a técnica do *kamehameha*. Evidentemente, as limitações físicas do corpo humano não permitem que uma pessoa crie e lance esferas de luz destruidoras com as mãos, mas a imaginação criativa do cosplayer em questão resolveu essa barreira, criando um *kamehameha* feito de um globo de acrílico transparente, com lamparinas de LED na cor azul ligadas numa bateria portátil.

---

58 SCHECHNER, 1988/2003, p. 217.
59 SOARES, 2015, p. 165.

Considerando, pois, a unidade de todas as fases deste mesmo processo, pode-se entender que cosplay é algo que acontece a partir do corpo, pelo corpo, com o corpo, entre corpos, reconhecendo-se as limitações e condicionamentos destes corpos, pois em nenhum momento um cosplayer nega sua presença ativa durante a performance cosplay. Nunca declara *ser em si e em verdade universal* o personagem que representa, mas, ao contrário, assume aquela performance como um trabalho interpretativo seu, customizado, adaptado e vinculado à sua assinatura pessoal. A transformação do cosplayer no personagem que ele incorpora nunca é e nunca se pretende ser integral. Até pode ser que a identidade do personagem se misture e se confunda com a identidade do cosplayer, mas uma não suprime e nem nega a outra.

A variedade destas técnicas de adaptação criativa permite que cada cosplay seja diferente do outro, pois mesmo cosplays do mesmo personagem carregam em si um comentário estético e pessoal do cosplayer que o representa, tornando-o único. Como já foi mencionado, a confecção do cosplay, por ser em grande medida um trabalho artesanal, está intimamente ligada à subjetividade imaginativa do cosplayer que o cria. O cosplay, portanto, destaca a autoria do seu criador, sendo nomeado e individualizado.

No caso dos cosplayers, esta teatralidade no ato de viver outra pessoa por um dia implica, entretanto, que não é qualquer "outra pessoa" que serve para ser incorporada em uma performance cosplay. A intensidade do vínculo entre cosplayer e personagem escolhido, assim como os diferentes tipos de vínculo, influi sobre a qualidade da atuação e, por consequência, sobre a credibilidade quanto à presença do personagem. O cosplayer despende tempo, dinheiro e esforço no ato de criação do cosplay, um ato entendido como sacrifício de si em devoção ao personagem. Um único cosplay é projetado com meses – até anos – de antecedência a sua estreia em um *evento*, e o trabalho de confecção também pode levar de semanas a meses. Durante esse período, o personagem é estudado em detalhes, não somente sua imagem, mas seu comportamento é absorvido nesse processo. Por isso, é necessário que haja algum tipo de afinidade prévia entre o cosplayer e o personagem escolhido. Como afirma o cosplayer Inu, em entrevista, "ninguém faz cosplay de um personagem que não gosta ou que não se identifica". Assim, a intimidade entre cosplayer e personagem é mais do que metafórica: a incorporação do personagem age como expressão simbólica ou ampliação dos traços de personalidade do cosplayer.[60]

Desta forma, considerando que a escolha dos personagens não é aleatória, mas que segue princípios recorrentes, a partir da observância das motivações que orientam o cosplayer

[60] COSTA, 2014, p. 17.

no momento da escolha, pode-se classificar quatro tipos principais de relações entre cosplayers e personagens:[61]

1) relação por identificação ou inspiração: consiste na escolha de personagens com os quais o cosplayer se identifica, ou por perceber características em comum, ou por desejar absorver essas características para si. Como também observa Nunes, "o gostar, o amor pela personagem", assim como a "identificação com a personagem, física ou psicológica",[62] é uma das motivações mais citadas por cosplayers. Neste caso, portanto, admiração pelo personagem é o fator determinante da escolha e a interpretação sobre o comportamento do personagem é priorizada. Esse tipo de relação é mais visível em cosplayers que se destacam por realizar cosplays do mesmo personagem, ou de um número limitado de personagens com as mesmas características, ou até de personagens da mesma série. Em alguns casos, o propósito do cosplayer passa a ser o de realizar o melhor cosplay possível do personagem favorito, de ser reconhecido no meio como o melhor *performer* deste personagem em especial, e não necessariamente como o melhor cosplayer por ofício, ainda mais se considerarmos que é comum a ocorrência de mais de um cosplay do mesmo personagem no mesmo *evento*, o que gera certa rivalidade entre estes cosplayers. Por isso, mesmo que façam outros cosplays, o personagem favorito é reapresentado diversas vezes, com melhorias e novas versões;

2) relação por ofício: os cosplayers de maior destaque no meio costumam ser aqueles que possuem maior habilidade de confecção e maiores recursos para investimentos. Nestes casos, a qualidade técnica da confecção é priorizada em relação à interpretação ou identificação com o personagem. Cosplayers deste tipo costumam escolher personagens visualmente mais chamativos e tecnicamente mais desafiadores. Geralmente não reapresentam o mesmo cosplay mais de uma vez em eventos e realizam muitos projetos ao ano. O objetivo desta performance é reproduzir a imagem do personagem de forma mais fiel ou mais chamativa possível. Não necessariamente estes cosplayers participam de concursos de desfile cosplay, embora sejam comuns. A cosplayer Giu Hellsing, por exemplo, opta por não participar dos desfiles, embora seu reconhecimento no meio faça com que muitas vezes ela seja convidada para participar como jurada nestes concursos;

3) relação por influência de grupos cosplays: neste caso, a escolha do personagem é determinada pela participação do cosplayer em algum grupo cosplay ou para apresentação teatral. Nunes cita este tipo de relação entre cosplayer e cosplay como "cosplay coletivo",

---

[61] COSTA, 2014, p. 17-19.
[62] NUNES, 2015, p. 59-60.

cuja motivação da escolha do personagem seria "para acompanhar amigos ou namorados e namoradas com personagens de um mesmo anime".[63] Além disso, alguns grupos cosplays – reunidos em torno de uma narrativa específica – não permitem a participação de mais de um cosplayer representante do mesmo personagem, obrigando ao pretendente a membro do grupo a escolher entre os personagens disponíveis. Em casos de apresentações em grupos, também pode ocorrer do cosplayer se submeter a realizar um cosplay de um personagem com o qual não se identifica para contribuir com a performance do grupo;

4) relação lúdica: as demais relações ocorrem entre cosplayer e personagem, porém, existem cosplays que não se referem a personagens, mas a "coisas". Por exemplo, cosplays de peças do jogo Tetris ou de xadrez, objetos como o caderno do anime Death Note, criaturas como o cogumelo do videogame Mario Bross e personagens muito figurantes como "os turistas vestindo capas de chuva amarelas que aparecem no episódio Cataratas de Niagara do desenho animado Pica-Pau". Fazer cosplay de "coisas" é, antes de tudo, uma grande brincadeira que contribui para o fortalecimento do clima de fantasia e celebração que é o *evento*. Também parece ser uma forma de dizer que cosplay não precisa sempre ser levado tão a sério.

De forma muito semelhante, Nunes também observa em sua experiência de campo os diferentes sentidos que motivam os e as cosplayers a escolherem determinado personagem para suas performances cosplay, conforme a classificação elaborada abaixo:

> São eles: a) vinculação afetiva entre cosplayer-personagem e/ou narrativa; b) identificação física entre cosplayers e personagem; c) identificação psicológica (traços de caráter) entre cosplay e cosplayer; d) estratégia de visibilidade social […], fazer cosplay também é um modo de afirmação de identidade de etnia, como se averiguou por meio de relatos de pessoas negras que raramente encontram personagens com os quais se identificar, denunciando a ausência destes protagonistas nas ficções que escolhem, uma vez que fazer cosplay implica ser fiel à imagem física da personagem; e) a satisfação em "fazer o cosplay bem feito" e ter sua imagem registrada fotograficamente é outra significação encontrada que revela a dimensão social, de disputa por visibilidade, para além da cultura narcísica contemporânea.[64]

Apesar desta classificação entre os diferentes tipos de motivações, sentidos e relações entre cosplayer e personagem escolhido, estas tipologias não estão fechadas em si, mas, pelo contrário, são permeáveis. O mesmo cosplayer pode escolher personagens por ofício e por identificação com um personagem em especial. De forma geral, mesmo os cosplays de "coisas" não deixam de representar certo grau de identificação, mesmo que seja em relação à

---

[63] NUNES, 2015, p. 60.
[64] NUNES, 2015, p. 70-71.

referência da cultura pop em que se inspira. Em todos os casos, a performance cosplay é, antes de qualquer coisa, uma forma de expressão e compartilhamento de gostos e referências simbólicas.

3 INDUSTRIA CULTURAL, CULTURA E CULTURA POP

3.1 Indústria Cultural

O termo “indústria cultural” foi concebido primeiramente pelos filósofos e sociólogos alemães Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) para designar a situação da produção artística na sociedade capitalista. Membros da Escola de Frankfurt e de posicionamento marxista, desenvolveram juntos uma “teoria crítica” a respeito dos meios de comunicação de massa.[65] Para eles, a indústria cultural consiste em transpor – de forma muitas vezes grosseira – toda a produção artística e cultural para a esfera do consumo, de tal modo que assuma os padrões comerciais e possa ser facilmente reproduzida.[66]

Segundo Lourenço, a partir do contexto gerado pela Revolução Industrial e a progressiva expansão do capitalismo liberal, começa a se formar a lógica da economia de mercado que criará as condições para o estabelecimento da sociedade de consumo.[67] Soma-se a esta nova lógica o surgimento das chamadas *mass medias*, os meios de comunicação de massa, como principal veículo de propagação da ideologia do consumo. Compreende as *mass medias* o rádio, a grande imprensa, o cinema, a televisão e, mais recentemente, a Internet e os consoles de videogames. Diferentemente das formas de comunicação do período anterior, as *mass medias* caracterizam-se principalmente pelo seu grande alcance de público, extrapolando fronteiras nacionais e chegando aos lares de famílias de todas as classes. A arte, que antes era produzida para um público exclusivo, passa a ser redimensionada e readaptada para seguir a lógica de produção em série.

De acordo com a visão de indústria cultural proposta por Adorno e Horkheimer, as *mass medias*, operam como ferramentas de dominação sobre consumidores dominados, numa via de mão única, no sentindo em que há poucos emissores de informações (produtores) e muitos receptoresos (consumidores): “A passagem de telefone ao rádio dividiu de maneira justa as partes. Aquele, liberal, deixava ainda ao usuário a parte de sujeito. Este, democrático,

---

65 BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia:** de Gutenberg à internet. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016. p. 248.

66 ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. p. 169-214. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Paz e Terra. São Paulo, 2002. p. 178.

67 LOURENÇO, André Luiz Correia. **Otakus, construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica**. Tese. 370 f. (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009. p. 28. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp085144.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2019.

torna todos os ouvidos iguais ao sujeitá-los, autoritariamente, aos idênticos programas das várias estações".[68]

Desta forma, o consumidor não é visto como sujeito, mas como objeto. Para os autores, qualquer reflexividade nesta relação não passaria de formas de medição e controle do mercado. O interesse da indústria cultural pela vontade do consumidor serviria apenas para mapear estatisticamente a aceitabilidade de determinado produto cultural no mercado, já que esta vontade seria guiada sutil e forçadamente pela atuação premeditada desta indústria.

Adorno e Horkheimer, junto de seu colega frankfurtiano Walter Benjamin (1892-1940), também apontam o domínio da indústria cultural sobre o tradicional dilema entre arte erudita e cultura popular. A arte erudita, como já foi dito, é dada como a "arte elevada" ou a "arte verdadeira", dotada de uma aura que lhe confere um valor único. Exemplos de arte erudita são as obras assinadas por artistas renomados, concertos de música clássica, óperas, balé, entre outros, que tem em comum o fato de servirem a um público exclusivo, membros da aristocracia ou de uma burguesia instruída. A cultura popular seria a cultura folclórica, algo que expressa os saberes do "povo", como o samba e o maracatu brasileiros. Com o advento do sistema capitalista, "os elementos inconciliáveis da cultura, arte e divertimento são reduzidos a um falso denominador comum, a totalidade da indústria cultural",[69] cujas inovações consistem na repetição e padronização. Neste sentido, o aspecto da cultura de massa que está sendo criticado pelos frankfurtianos é que um bem cultural que antes era exclusivo de um povo ou de um artista renomado, agora pode ser submetido à mesma lógica de produção industrial massiva, reproduzido em série e distribuído amplamente pelas mídias de massa. Burke, citando Benjamin, diz:

> De acordo com o crítico marxista alemão Walter Benjamin, o trabalho artístico mudou de caráter após a Revolução Industrial. "O que decai na idade da reprodução mecânica é a aura da obra de arte". A máquina "substitui por uma pluralidade de cópias o que era uma existência única", e fazendo isso produz um deslocamento do "valor culto" da imagem em direção a seu "valor de exibição". Se a aura da imagem se perde ou não, esta é uma hipótese difícil de testar; sempre é possível argumentar que a familiaridade com a reprodução aguça, em vez de saciar, o desejo de ver o original. [70]

Não dá para saber exatamente se o que mais incomoda os críticos da indústria cultural é o fato de ela ser massiva porque é reproduzida em massa – e, com isso, corrompendo a "aura" da obra de arte – ou porque é distribuída em massa, permitindo que um

---

68 ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 170.
69 ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 178.
70 BRIGGS; BURKE, 2016. p. 46.

número maior de pessoas tenham acesso a estes bens culturais. Reprodução em massa ou distribuição em massa, ambos são atributos do mesmo processo e não podem ser pensados isoladamente. Da mesma forma, não é possível afirmar de forma genérica que o fenômeno cultural desta era é algo definitivamente “bom” ou “ruim”. Umberto Eco, ao questionar a validade metodológica dos conceitos de “indústria cultural” e “massa”, sugere que “valerá a pena lembrar as ascendências históricas dessa contraposição maniqueia entre a solidão, a lucidez do intelectual e a obtusidade do homem-massa”.[71] De forma semelhante, Burke aponta a complexidade contextual que envolve o tema da cultura:

> Geralmente aceita-se que as mudanças na mídia tiveram importantes consequências culturais e sociais. Controversas são a natureza e o escopo dessas consequências. São elas primordialmente políticas ou psicológicas? Pelo lado político, favorecem a democracia ou a ditadura? A “era do rádio” foi não somente a era de Roosevelt e Churchill, mas também de Hitler, Mussolini e Stalin. Pelo lado psicológico, a leitura e a visão estimulam a empatia com os outros ou o isolamento em um mundo particular? A televisão e “a rede” aniquilam ou criam novos tipos de comunidades nas quais a proximidade espacial importa pouco?[72]

Não há respostas simples para os questionamentos apontados por Burke, e nem haveriam de ser. Assim como a prensa gráfica, as novas mídias são tecnologias, ferramentas, e, como já foi dito, atuam mais como catalisadoras de transformações sociais do que como fonte originária e, portanto, não podem ser pensadas separadamente de contextos econômicos, políticos, históricos e culturais específicos.[73] A ferramenta comunicacional “rádio” foi útil à democracia de Roosevelt assim como foi para a ditadura de Hitler: o contexto indicou como a ferramenta seria usada. Quanto às generalizações terminológicas que procuram definir a natureza e o escopo das “mídias de massa”, Eco as denomina como “conceitos-fetiche”. Embora o termo “massa” seja coerente com o tipo de produção industrial que temos até os dias atuais – no sentido do volume produzido em série – Eco o considera limitante demais para se referir a um fenômeno cultural tão complexo, além de ser um conceito genérico que atrapalharia uma análise mais profunda sobre esta temática: “Não há, no momento, obstáculo maior a uma pesquisa concreta sobre esses fenômenos do que a difusão das categorias-fetiche. E entre as mais perigosas, ainda teríamos que indicar as de ‘massa’, ou de ‘homem-massa’”.[74]

Para os críticos da indústria cultural, o “homem-massa” é objeto passivo da dominação dos produtores culturais, além de ser absorvido pela padronização da

---

[71] ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004. p. 16.
[72] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 23.
[73] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 31.
[74] ECO, 2004, p. 16.

reprodutibilidade massiva. Para eles, "massa" não diz respeito só a um volume ou quantidade indivíduos, mas também a sua uniformização, de forma a reprimir características individuais divergentes. Eco, acusando estas formulações frankfurtianas de "pseudomarxistas"[75], alerta que "o uso indiscriminado de um conceito-fetiche como esse de 'indústria cultural', implica, no fundo, a incapacidade mesma de aceitar esses eventos históricos, e — com eles — a perspectiva de uma humanidade que saiba operar sobre a história".[76] Ainda em resposta aos críticos da cultura, a quem denomina como "apocalípticos", Eco recorre a Marx, em citação livre: "se o homem é formado pelas circunstâncias, devemos tornar humanas as circunstâncias".[77] Em outras palavras, o público da cultura de massa, enquanto parte desta humanidade citada por Marx, não pode ser reduzido a mero objeto passivo das circunstâncias, pois também é sujeito.

Alguns entusiastas da cultura de massa diriam ainda que este público é, agora, "protagonista da história, e, portanto, sua cultura, a cultura produzida para ela [a massa], e por ela consumida, é um fato positivo".[78] Mas esta visão, exageradamente otimista, também é criticada por Eco, por ser, de certa forma, acrítica e ingênua demais para a complexidade do fenômeno, além de reforçar o conceito-fetiche de "massa". A este grupo de intelectuais entusiastas da cultura de massa, Eco denomina como "integrados", e continua:

> E é nesses termos que a função dos apocalípticos tem uma validade própria, isto é, ao denunciar que a ideologia otimista dos integrados é profundamente falsa e de má-fé. Mas isso acontece justamente porque também o integrado, tal qual o apocalíptico, assume, com a máxima desenvoltura (mudando apenas o sinal algébrico), o conceito-fetiche de "massa" Produz para a massa, projeta uma educação de massa, e assim colabora para a redução a massa dos seus próprios sujeitos.

Para o melhor entendimento desta tensão entre apocalípticos e integrados, apontada por Eco, Reblin sintetiza a dialética envolvida de seguinte forma: "Por um lado, o apocalíptico está ali para lembrar a má-fé por trás da ideologia otimista do integrado. Por outro lado, o integrado está aí para lembrar ao apocalíptico a integração e a universalização de informações, de bens culturais; de que a 'massa' é agora protagonista de história".[79] Ou seja, estas duas linhas de pensamento não são concorrentes entre si, mas complementares, já que ambas reforçam os mesmos conceitos genéricos.[80] Entretanto, cabe esclarecer que entre as

---

[75] ECO, 2004, p. 17.
[76] ECO, 2004, p. 14.
[77] ECO, 2004, p. 19.
[78] ECO, 2004, p. 18.
[79] REBLIN, 2015, p. 26
[80] REBLIN, 2015, p. 24.

afirmações de que "as massas que são agora protagonistas da história" e "a perspectiva de uma humanidade que saiba operar sobre a história" existe alguma diferença. A primeira afirmação parece partir de uma comemoração antecipada sobre uma realidade ainda não conquistada totalmente, ignorando importantes circunstâncias opressoras: a existência de operadores culturais que intencionalmente usam o grande público para fins de lucro, sem muitas opções para experiências críticas, esta sim é uma realidade assente.[81] A segunda afirmação diz respeito a uma abertura de possibilidades de reação humana diante destas circunstâncias, já que são sujeitos, levando em consideração as particularidades contextuais que contornam este amplo fenômeno cultural que, graças às mídias de massa, está cada vez mais amplo. Algumas dessas aberturas são citadas por Reblin, a partir de Eco:

> Por outro lado, a cultura de massa é resultado de uma sociedade industrializada e não, necessariamente, de uma sociedade capitalista; ela não aniquilou uma "cultura superior", mas, antes, se propagou pela parcela da população que não tinha acesso aos bens culturais. A cultura de massa escancara a ideologia aristocrática de quem a critica; os produtos de entretenimento não são necessariamente um sinal da decadência de costumes; o acervo de informações que ela disponibiliza não possui critérios de discriminação; a cultura de massa não é conservadora, ela inova estilística e culturalmente e ela dá acesso a bens culturais antes inalcançáveis.[82]

De forma resumida, numa era onde as inovações das tecnologias de informação abriram espaço para as trocas culturais a nível global e para ampliação das ofertas de produtos culturais, não se pode mais pensar num consumidor totalmente passivo à dominação da indústria cultural, ignorando seu poder de escolha por gosto e demanda, ou mesmo seu poder de produção e divulgação. O advento recente da Internet impactou ainda mais o modo como as trocas culturais ocorrem na atualidade, permitindo que pessoas muito distantes geograficamente pudessem trocar de forma direta e imediata os mais variados produtos culturais pelo mundo. Ao estudar este fenômeno a partir da música popular, Neves observa:

> Nas últimas três décadas, com o aumento das atividades capitalistas a nível global, a maior rapidez da troca de informações e o aumento das ondas migratórias à procura de trabalho em outros países, a forma com que a música popular de um país passou a evoluir modificou-se sobremaneira, principalmente se considerarmos a rapidez com que a mesma pode ser absorvida, agora não mais apenas através da radiodifusão e da comercialização dos produtos, mas também através da própria aquisição de forma direta pelos consumidores através das novas tecnologias disponíveis com os avanços da internet e da telefonia.[83]

---

81 ECO, 2004, p.19

82 REBLIN, 2015, p. 23-24.

83 NEVES, Mauro. As origens do J-pop e sua diversificação: alguns reflexos. In: GREINER, Christine, SOUZA, Correia (Orgs.). **Imagens do Japão, experiências e invenções.** São Paulo: Editora Annablume, 2012, p. 85.

De qualquer modo, o universo da cultura de massa é o nosso universo; faz parte do nosso cotidiano e, em certa medida, faz parte do que somos. Como coloca Reblin, ao mencionar o caso das histórias em quadrinhos, é um fenômeno cultural que está "por aí", inserido na vida social e cotidiana.[84] Ninguém escapa das circunstâncias objetivas ou dos sistemas de condicionamentos dados através dos meios de comunicação em massa, nem mesmo quem os critica, muitas vezes usando os mesmos meios de comunicação para transmitir seu protesto,[85] como alguém que, por exemplo, alerta sobre as mazelas das atuais redes sociais publicando seu posicionamento no Facebook. As mídias de massa são ferramentas e, como tais, as virtudes do seu uso estão atreladas às intenções de seus usuários. É um fato bem consolidado que boa parte da produção cultural de hoje é monopolizada por poucos grupos econômicos – como o cinema hollywoodiano – mas este é um campo de disputa que pode ser revisado – e neste ponto os apocalípticos exercem uma função crítica importante. O que não se pode reverter é a existência deste universo e a sua presença marcante no dia a dia de muitas pessoas ao redor do mundo.

3.2 O que é cultura

Geertz, na obra A Interpretação das Culturas, define o conceito de cultura da seguinte forma:

> O conceito de cultura que eu defendo, e cuja finalidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o ser humano é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado.[86]

Mas, se cultura é uma teia de significados tecida pelos humanos, o que seriam estes significados? Certamente, "cultura" e "significado" não são noções óbvias de entendimento *a priori*, e subsidiados por definições universais já bem estabelecidas, como ocorre nas ciências experimentais. Se fossem, não haveria tantas discussões acadêmicas acerca destes temas, a exemplo da variedade de formulações teóricas sobre a problemática da indústria cultural contemporânea, conforme apresentado anteriormente. Como adverte Geertz, cultura e significado são conceitos essencialmente semióticos e, por isso, é preciso dar um passo atrás e

---

[84] REBLIN, 2015, p. 30.
[85] ECO, 2004, p. 11.
[86] GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2014, p. 4.

compreender primeiro o que é o “símbolo”, conceito semiológico no qual o significado e a cultura estão atrelados. Para Geertz, o símbolo:

> […] é usado para qualquer objeto, ato, acontecimento, qualidade ou relação que serve como vínculo a uma concepção – a concepção é o ‘significado’ do símbolo – e é esta abordagem que seguirei aqui. O número 6, escrito, imaginado, disposto numa fileira de pedras ou indicado num programa de computador, é um símbolo. A cruz também é um símbolo, falado, visualizado, modelado com as mãos quando a pessoa se benze, dedilhado quando pendurado numa corrente, e também é um símbolo a tela “Guernica” ou o pedaço de pedra pintada chamada “churinga”, a palavra “realidade” ou até mesmo o morfema “*ing*”.[87]

Da mesma forma, a palavra “amor” ou “fé”, escritas, ditas, poetizadas ou cantadas, são símbolos. O traje tradicional do gaúcho ou o cosplay de Capitão América de um fã de quadrinhos são símbolos. O “S” estampado no peito do Superman também é um símbolo, assim como sua capa, suas botas, o desenho de sua estrutura corporal e sua própria existência, já que se trata de um personagem fictício e, portanto, simbólico. “Todos eles são símbolos, ou, pelo menos, elementos simbólicos, pois são formulações tangíveis de noções, abstrações da experiência fixada em formas perceptíveis, incorporações concretas de ideia, atitudes, julgamentos, saudades ou crenças”.[88] Assim, o símbolo está vinculado ao significado, mas antes, ainda, está vinculado a uma realidade experimentada. Como uma “abstração da experiência”, o símbolo pode ser entendido como uma forma de representação ou expressão de uma realidade percebida. Já o significado, enquanto concepção a partir do símbolo, pode ser pensado como uma forma de apreensão, assimilação ou compreensão do que é cognoscível, a partir da percepção sensível das informações transmitidas pelo símbolo.

Entretanto, a representação de uma realidade sensível (símbolo) e sua respectiva apreensão (significado) não são processos individuais isolados de um contexto social. Ao contrário, “os atos culturais, a construção, apreensão e utilização de formas simbólicas, são acontecimentos sociais como quaisquer outros; são tão públicos como o casamento e tão observáveis como a agricultura”.[89] E, então, chega-se à cultura. O símbolo e o significado, justamente por serem sociais e públicos, é que formam as teias que compõem este sistema complexo chamado “cultura”. As trocas de informações entre indivíduos e grupos – a partir de fontes simbólicas – formam sistemas de conhecimentos aprendidos e ensinados que gradualmente se complexificam ao ponto de criarem uma enorme rede de dados compartilhados ou, seguindo a metáfora utilizada por Geertz, uma “teia de significados”. De

[87] GEERTZ, 2014, p. 67-68.
[88] GEERTZ, 2014, p. 68.
[89] GEERTZ, 2014, p. 68.

forma simplificada, é possível desenhar estas formulações da semiótica proposta por Geertz do seguinte modo:

> Realidade perceptível → Experiência → Representação da realidade experienciada (Símbolo) → Apreensão do Símbolo compartilhado (Significado) → Sistemas complexos de símbolos e significados compartilhados (Cultura).

Ou ainda:

> Realidade perceptível → Experiência primária/direta → apreensão/interpretação da experiência (significado) → Representação da realidade experienciada (Símbolo) → compartilhamento/comunicação dos símbolos (linguagem) → experiência secundária/indireta → Apreensão do Símbolo compartilhado/comunicado (Significado) → Sistemas complexos de símbolos e significados compartilhados (Cultura).

No que diz respeito à cultura, ou seja, os sistemas complexos de símbolos, Geertz atribui especial importância ao compartilhamento de conhecimentos a partir de fontes simbólicas, isto que ele denomina como "fontes extrínsecas de informações", algo que estaria em contraposição às fontes intrínsecas, isto é, àquelas que o ser humano carrega em seu organismo desde seu nascimento, como as instruções informadas pelos genes, por exemplo. Da mesma maneira que o DNA, enquanto um programa codificado, fornece informações complexas que modelam e orientam o funcionamento do corpo orgânico de cada indivíduo, "os padrões culturais fornecem tais programas para a instituição dos processos social e psicológico que modelam o comportamento público".[90] A comparação entre o símbolo e o gene – ambos colocados como fontes extrínseca e intrínseca de informação, respectivamente – ressaltam a relevância dos processos culturalmente programados para o entendimento desta especialidade do ser humano em relação ao demais animais, que é a cultura. Para fins de exemplificação deste argumento, Geertz apresenta a comparação entre a engenharia civil dos seres humanos em relação a dos castores, que já nascem sabendo como construir diques:

> Como o comportamento humano é tão frouxamente determinado por fontes de informações intrínsecas, as fontes extrínsecas passam a ser vitais. Para construir um dique, o castor precisa apenas de um local apropriado e de materiais adequados – seu modo de agir é modelado por sua fisiologia. O ser humano, porém, cujos genes silenciam sobre o assunto das construções, precisa também de uma concepção do que seja construir um dique, uma concepção que ele só pode adquirir de uma fonte simbólica – um diagrama, um livro-texto, uma lição por parte de alguém que já sabe como os diques são construídos, ou então através da manipulação de elementos gráficos ou linguísticos, de forma a atingir ele mesmo uma concepção do que sejam diques e de como construí-los.[91]

[90] GEERTZ, 2014, p. 68.
[91] GEERTZ, 2014, p. 69.

Os castores não necessitam de aulas de engenharia civil para obterem as instruções de como construir diques – seu conhecimento sobre diques é indicado por seus genes, fontes de informação intrínseca. Já o ser humano necessita de fontes extrínsecas, símbolos como um ensinamento verbal ou desenhos cartográficos e imagens que representem determinada coisa como como um dique e como ele é construído. Só depois que o ser humano apreender o significado destes símbolos, que informam o que é um dique e como construí-lo, é que ele poderá executar a tarefa de forma mais direta. Obviamente, outra forma de um ser humano aprender a construir um dique é por tentativa e erro, ou mesmo observando o trabalho de um castor, isto que Geertz denomina “fontes de informação não simbólicas”,[92] a exemplo dos genes. Mas o aprimoramento deste aprendizado, ao ponto deste conhecimento ser passível de compartilhamento a outros seres humanos que nunca tenham visto castores ou diques anteriormente, só é possível pela mediação de fontes simbólicas. Assim, a partir de uma realidade experimentada (a observação do trabalho dos castores ou a experiência por tentativa e erro), um indivíduo é capaz de transformar este aprendizado numa fonte de informação simbólica (desenho ou explicação verbal sobre o que é um dique e como construí-lo) e compartilhar este conhecimento com outros indivíduos que, formulando uma concepção sobre este dado simbólico (apreendendo o significado do que é um dique e de como construí-lo), também serão capazes de utilizar e mesmo informar para outros este aprendizado, formando uma teia de significados compartilhados (uma cultura de construtores de diques).

Quando Geertz afirma que o modo de agir dos castores é modelado por sua fisiologia e que, assim como os genes, os símbolos compõem os processos culturalmente programados, pode-se argumentar que os padrões culturais são modelos que “moldam” (num sentido determinista) as relações sociais. Entretanto, de antemão Geertz contra-argumenta lembrando que “o termo ‘modelo’ tem dois sentidos – um sentido *de* e um sentido *para*”,[93] ou seja, o símbolo é uma representação *da* realidade assim como o é *para* a realidade. Uma desenhista pode representar num papel a imagem *de* uma planta que ela conheceu ser venenosa. Mais adiante, este mesmo desenho pode ser usado como informação *para* evitar envenenamentos. Um quadrinista pode criar um personagem com características *de* um ser humano, vivendo num cenário *de* sociedade humana, adicionando valores, histórias e habilidades de acordo com sua criatividade. Mais adiante, este mesmo personagem pode inspirar leitores em seu modo de agir e perceber o mundo *para* suas realidades cotidianas. Com a realidade reorientada, novos modelos *de* e *para* podem ser formulados. Antes de formar padrões

92 GEERTZ, 2014, p. 69.
93 GEERTZ, 2014, p. 69.

culturais que orientam modos de agir *para* a realidade, os sistemas simbólicos são modelos representacionais *da* realidade, e é este duplo aspecto que os diferencia e os isola dos sistemas não simbólicos. De modo geral, os sistemas não simbólicos são modelos num único sentido, ou seja, modelos *para* a realidade, pois direcionam os modos de agir, mas não atuam como modelos simbólicos representativos *da* realidade. As histórias de quadrinhos sobre heróis superpoderosos, por exemplo, inspiram-se em elementos da realidade assim como, reflexivamente, servem de inspiração para mesma, naquilo que for tangível, por meio dos exemplos de heroísmo e outros valores ali desenvolvidos de acordo com a vontade da autoria. Entretanto, estas histórias não têm acesso a sistemas não simbólicos e não podem influenciar na existência de superpoderes inumanos. “A intertransponibilidade dos modelos *para* e dos modelos *de* que a formulação simbólica torna possível é a característica mais distinta de nossa mentalidade”.[94]

Da realidade para o desenho no papel ou do desenho no papel para a realidade, os padrões culturais apontam para qualquer uma das direções de influência, *de* ou *para*, reflexivamente. “Ambas expressam o clima do mundo e o modelam”.[95] Entretanto, ainda há grande diferença entre um domínio e outro. Fazer uma planta para a construção de um dique é diferente do ato de construir um dique.

Ler um poema a respeito de ter filhos no casamento não é o mesmo que ter estes filhos. Mesmo que a construção da casa prossiga sob a guia da planta ou – o que é menos provável – que se tenha filhos motivado pela leitura do poema, é preciso dizer algo para não confundir nosso tráfico com os símbolos com o nosso tráfico com objetos ou seres humanos, pois estes últimos não são símbolos eles mesmos, embora muitas vezes funcione como tal.[96]

O clássico quadro de Magritte, de 1929, no qual é apresentada a imagem de um cachimbo junto da frase *Ceci n'est pas une pipe* (“isto não é um cachimbo”), é um bom exemplo desta diferenciação necessária entre o simbólico e o objeto real. A imagem de um cachimbo não é um cachimbo em si, mas uma representação simbólica. Talvez a imagem sirva como orientação sobre a concepção significativa do que é um cachimbo, mas *ceci n'est pas une pipe*. De informações básicas sobre construção de diques a formas simbólicas mais complexas, como obras de arte, cultura erudita, cultura folclórica, cultura pop e religião, a

---

[94] GEERTZ, 2014, p. 70.
[95] GEERTZ, 2014, p. 70.
[96] GEERTZ, 2014, p. 68.

capacidade humana de representar simbolicamente a realidade e de poder expressá-la em meios alternativos é uma habilidade rara entre os animais vivos, se não for exclusiva.[97]

3.3 O que é Cultura Pop?

A cultura pop é, numa só expressão, algo que envolve grande parte do mundo globalizado. É muito difícil não se deparar com expressões desta cultura no cotidiano.[98] Com os meios de comunicação de massa e com as novas tecnologias da informação se tornou muito mais abrangente o efeito da cultura pop sobre o mundo contemporâneo. Atualmente é bastante difícil ignorar os *efeitos paradoxais da cultura pop* entre os jovens e adultos de grande parte do mundo. O poderio bélico e financeiro, primeiro da Inglaterra, e depois da Estados Unidos da América do Norte - EUA, se transformaram também em poderio cultural, melhor dizendo, em poderio culturalmente massificado. Não é à toa que no campo da arte musical The Beatles e Michael Jackson tenham abrangência global.

Assim que, dado o entendimento semiológico de Geertz a respeito do que seja cultura, parte-se para o trabalho de analisar os significados de cultura pop, o fenômeno comunicacional e cultural dos tempos atuais. Não é uma tarefa simples, pois não há consenso acadêmico sobre o que seja cultura pop ou como o termo surgiu, assim como existe uma variedade de termos utilizados para se referir a este fenômeno: cultura pop, cultura de massa, indústria cultural, cultura midiática, cultura popular, comunicação de massa, entre outros. Como coloca Khumthukthit, "a maneira em que um autor particular define 'cultura popular' é claramente moldada pelo projeto acadêmico e cultural mais amplo em que cada um deles está desenvolvido".[99] Janotti Junior, em um artigo sobre cultura pop e distinção, afirma, a partir de Barcinski, que se trata de um "termo criado pela crítica cultural inglesa na década de cinquenta para tentar demarcar, e até certa medida desqualificar como efêmero, o surgimento do *rock'n'roll* e o histrionismo da cultura juvenil que ali emergia".[100] Já Sonia Luyten situa o surgimento do termo "cultura pop" em outro local e outra década, embora também o associe à música e ao gosto juvenil: "a palavra 'pop' provavelmente é um dos termos mais bem-sucedidos nos Estados Unidos durante os anos 60 e 70 e ficou relacionada à música

---

[97] GEERTZ, 2014, p. 70.

[98] GANZEVOORT, R. Ruard. Encruzilhadas do caminho no rastro do sagrado. **Estudos Teológicos,** São Leopoldo, v. 49, n. 2, jul.-dez., p. 317-343, 2009.

[99] KHUMTHUKTHIT, Ploy. **A Nova Diplomacia Pública Do Japão**. Dissertação. 115 f. (Mestrado em Relações Internacionais) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. p. 65. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF>. Acesso em: 18 jun. 2019.

[100] JANOTTI JUNIOR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. p. 45-56. In: CARREIRO, Rodrigo. FERRARAZ, Rogério. SÁ, Simone Pereira de. (Orgs.). **Cultura pop**. Brasília: Compós, 2015. p. 45.

ouvida pelos jovens – a *pop music*".[101] Ambos destacam também a forte influência dos artistas plásticos da chamada *pop art*, um movimento surgido na década de 1950 na Inglaterra, mas que alcançou sua maturidade na década de 1960 nos EUA. Os seguidores deste movimento procuraram valorizar as possibilidades artísticas deste recém-surgido universo pop, artistas como Richard Hamilton, Andy Warhol e Roy Lichtenstein. Os ícones criados pela *pop art* se tornaram célebres no mundo todo e muito contribuíram para que produtos da cultura pop pudessem ascender do status pejorativo de "baixa cultura" ao status de arte, como é o caso das histórias em quadrinhos.[102] Mencionando particularmente o artista Andy Warhol, Cristiane Sato ressalta sua influência para a consolidação das expressões culturais da *pop art* e *pop culture*:

> Talvez ninguém tenha identificado e expressado tão bem esses fenômenos quanto o artista norte-americano Andy Warhol, na década de 1960. Ícones que representavam os valores e referências de uma nação que se solidificava na liderança político-econômica mundial eram divulgados por todos os meios de comunicação de massa que a tecnologia podia oferecer em uma velocidade nunca antes vista pela humanidade. O rosto insinuante de Marilyn Monroe em painéis colorizados, a lata de sopa Campbell's e os heróis fantasiados com poderes sobrenaturais do *comics* foram só alguns dos inúmeros ícones e clichês que, no século XX, viraram sinônimo de Estados Unidos para todas as pessoas do mundo, das mais distintas culturas, idiomas, crenças e hábitos.[103]

Neste trecho, Sato destaca alguns termos característicos que são importantes para o entendimento do significado deste amplo fenômeno cultural que é o pop: "ícones", "valores", "referências", "nação", "mundo", "meios de comunicação", "massa", "tecnologia" e, indiretamente, "cotidiano" e "diversidade cultural". Cada um desses termos possui um contexto histórico que permitiu o seu surgimento e a propagação deste bem cultural tão marcante para a era contemporânea. Assim, os primeiros termos a serem pensados são "tecnologia" e "meios de comunicação", pois foi a partir do aprimoramento tecnológico dos meios de comunicação que se iniciou esta transformação gradual e contínua da forma como se organizava a cultura até então.

É importante notar que a cultura pop surge após quase cinco séculos de desenvolvimento da prensa móvel. No final do século XIV, a arte de publicação gráfica sofreu um processo renovador de impulsionamento em variados sentidos. A renovação tecnológica que Gutenberg proporcionou ao criar os tipos móveis veio acompanhada de um amplo

---

[101] LUYTEN, Sonia M Bibe. Mangá e a cultura pop. In: LUYTEN, Sonia M Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 7.

[102] LUYTEN, 2005, p.7.

[103] SATO, Cristiane A. Introdução à Cultura Pop Japonesa. **Artes do Japão**, set. 2017. Disponível em: <https://artesdojapao.com/2012/09/introducao-a-cultura-pop-japonesa/>. Acesso em: 7 maio 2019.

processo de massificação de textos à época de grande valor cultural, a exemplo da Bíblia e dos textos críticos de Martinho Lutero ao papado e sua política de arrecadação financeira por meio das famigeradas “Indulgências” para a salvação.[104] A massificação da Bíblia traduzida ao vernáculo das nacionalidades europeias ampliou enormemente a recepção da teologia reformatória, produzindo pluralismo e divergências até então nunca imaginados. A prensa móvel deu amplo espaço à manifestação de ideias em todas as áreas do saber. A cada novo período histórico, a presença de livros e panfletos se fazia sentir comunicando ideias científicas, religiosas, canções, poemas, novelas, críticas e revoluções.

Por mais que o termo “pop” tenha se tornado célebre após a década de 1950, Umberto Eco identifica uma de suas importantes influências históricas na invenção da prensa móvel por Gutenberg, por volta dos anos de 1440.[105] Esse evento, conhecido como a “Revolução da Prensa Gráfica”, teve tal relevância que, em 1999, a revista Sunday Times elegeu Gutenberg como o “homem do milênio”.[106] As formas culturais apresentavam delimitações hierárquicas bem definidas. Havia a crença na oposição entre o que seria uma “cultura elevada”, ou seja, uma arte erudita e aristocrática produzida por especialistas, e uma “cultura popular”, produzida pelo povo das classes mais baixas para seu próprio consumo.[107] A primeira, considerada como a arte “verdadeira”, serve a uma elite esclarecida e, por seu caráter puro e único, possuiria uma “aura” de distinção que lhe conferiria um valor artístico diferenciado.[108] Por isso, a mera possibilidade de tal arte ser levada às massas já implicaria sua corrupção. Já as manifestações da cultura popular, ou “arte leve”, seriam autênticas, espontâneas, atemporais e, enquanto folclore, podem ser tidas como representativas do que seria a verdadeira identidade de um povo.[109] Com o advento da tecnologia da prensa móvel, novas possibilidades culturais e sociais se apresentam, para além desta dicotomia estabelecida. Livros passam a ser reproduzidos e disponibilizados num número maior e com valores mais baixos, facilitando o acesso do público geral à alfabetização, ao conhecimento e mesmo à apreciação das belas artes, antes restritos a uma pequena parcela de privilegiados.

---

[104] ALMEIDA, Dimas de (Org.). **As 95 Teses de Martinho Lutero**: controvérsia em torno da questão das Indulgências. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2008. Disponível em: <revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernoscienciadasreligioes/article/view/3985/2697>. Acesso em: 23 jun. 2019.

[105] ECO, 2004, p. 12.

[106] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 15.

[107] LOURENÇO, 2009, p. 35

[108] REBLIN, 2015, p. 24.

[109] MOREL, M.; BARROS, M. G. M. de. **Palavra, imagem e poder**: o surgimento da imprensa no Brasil do século XIX. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

> Mas tão logo alguém inventa a possibilidade de imprimir xilograficamente páginas de uma bíblia reproduzível em mais exemplares, sucede um fato novo. Uma bíblia que se reproduz num número maior de cópias custa menos, e pode chegar a um maior número de pessoas. E uma bíblia que se vende para mais gente não será uma bíblia menor? Daí o nome que toma de *biblia pauperum*. […] Depois, Gutenberg inventa os tipos móveis, e nasce o livro. Um objeto de série, que deve conformar a sua própria linguagem às possibilidades receptivas de um público alfabetizado, agora (e graças ao livro, cada vez mais) mais vasto que o do manuscrito. E não só isso: o livro, criando um público, produz leitores, que, por sua vez, o condicionarão.[110]

A reprodução facilitada de textos e o maior acesso à erudição por indivíduos que ocupavam uma posição social mais baixa não foram novidades aceitas de bom grado por todos. Se até nos dias atuais ainda existem grupos que desgostam da presença de estudantes de baixa renda nas universidades, em meados do século XVI não foi diferente. A impressão da bíblia por Gutenberg gerou algumas polêmicas, a começar pelo termo "*biblia pauperum*", a bíblia menor que, por conseguinte, servia a um público considerado valorativamente menor, o povo miúdo. Este povo, por ter sua própria linguagem e gamas de interesses, acaba por influenciar o conteúdo de algumas das obras das quais é a principal clientela, libretos comercializados principalmente por livreiros ambulantes e saltimbancos das feiras ou praças.[111] Estas obras, adaptadas para comunicar-se com este público – agora letrado – de imediato despertam o desdém daqueles que, apegados à cultura aristocrática e restrita, "opõem-se à vulgaridade das multidões".[112]

A imprensa móvel e a reprodução do texto bíblico também foram significantes para o estabelecimento do protestantismo. Lutero, já acusado de heresia pela Igreja Católica, incentivava o engajamento mais ativo dos fiéis nas atividades religiosas, o que implicava a tradução das Escrituras para os idiomas falados pela população local. O vernáculo traduzido por Lutero para a língua alemã, em 1522, foi escrito num dialeto simplificado, de forma a ser compreendido pelos vários dialetos germânicos, o que contribuiu para a padronização da língua alemã escrita.[113] A ideia difundida por ele era que a leitura da Bíblia fosse praticada por todos os crentes, para que estes tivessem acesso direto a Deus, sem necessidade da mediação das autoridades eclesiais para lhes dizer no que acreditar.[114] Uma das críticas protestantes mais contundentes dizia respeito ao monopólio intelectual da Igreja medieval, monopólio este que justamente acabou sendo enfraquecido pela tecnologia da imprensa gráfica. Além disso, a imprensa desempenhou importante papel para difusão destas propostas e o envolvimento

---

110 ECO, 2004, p. 12.
111 ECO, 2004, p. 12-13.
112 ECO, 2004, p. 8.
113 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 83.
114 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 81.

ativo da população no desenrolar da Reforma. Os debates abertos sobre o tema eram amplamente divulgados por panfletos, prática que teve grande sucesso em atrair o grande público, contribuindo para a propagação das propostas protestantes. Diante deste contexto, de fato, a imprensa e a popularização do acesso à leitura bíblica eram circunstâncias problemáticas para o poder da Igreja. Como relembra Burke: “o protestante inglês John Foxe, por exemplo, pregava que ‘o papa deve abolir o conhecimento e a impressão gráfica, ou esta, a longo prazo, vai acabar com ele’. Como vimos, os papas parecem ter concordado com Foxe, e foi por essa razão que se criou o Index de Livros Proibidos”.[115] O Índex modelo, editado em 1564, foi o sistema de censura mais conhecido e difundido no período. Tratava-se de um catálogo que listava os títulos e autores que os fiéis não poderiam ler, por terem conteúdos heréticos, imorais ou mágicos.[116] Esta foi a estratégia adotada pela Igreja para tentar controlar as informações que poderiam ser obtidas pelo público geral e, com isso, frear o avanço do protestantismo e da imprensa. Como sabemos, estes esforços não foram suficientes para silenciar Lutero ou impedir a Reforma Protestante: “a impressão gráfica converteu a Reforma em uma revolução permanente. Na realidade, pouco teria ajudado à Igreja Católica queimar Lutero como herege, uma vez que seus escritos estavam disponíveis em grande número e a preços bastante razoáveis”.[117] Depois da Reforma consolidada, de forma geral, a restrição dos conteúdos para a publicação passou a ser aplicada tanto por autoridades dos estados quando pelas igrejas europeias como um todo, fossem elas católicas ou protestantes.

Ao contrário do posicionamento da Igreja Católica e de outros grupos aristocráticos, alguns intelectuais acompanhavam o desenvolvimento das técnicas de comunicação com maior otimismo. Burke cita o historiador italiano Carlo Cipolla que, em seu estudo intitulado “Letramento e desenvolvimento no Ocidente”, de 1969, destaca que o crescimento da alfabetização foi uma importante contribuição para o desenvolvimento da industrialização, para o “progresso” e a “civilização”, apontando que “a difusão da capacidade de ler e escrever significava […] uma atitude mais racional e mais receptiva diante da vida”.[118] Mas esta consideração positiva acerca da imprensa é bem mais antiga, seja pensada isoladamente ou relacionada a contextos específicos. De acordo com Burke, para o filósofo inglês Francis Bacon (1561-1626), foi também a combinação da imprensa com a pólvora e a bússola que “mudou todo o estado e a face das coisas em todo o mundo”;[119] e, ainda, Samuel Hartlib,

---

115 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 82.
116 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 56.
117 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 83.
118 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 16.
119 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 16.

exilado do Leste europeu na Grã-Bretanha e favorável às reformas socioculturais, escreveu em 1641 que "a arte da impressão disseminará tanto conhecimento que as pessoas comuns, sabedoras de seus direitos e liberdades, não serão governadas de forma opressora".[120] Estas visões positivas vão ao encontro do pensamento de Humberto Eco, que associa a democratização do acesso aos bens culturais e da alfabetização ao surgimento do ideal de igualitarismo político e cívico. Ao responder aos críticos apocalípticos da chamada "indústria cultural", ele afirma:

> Mesmo porque não é casual a concomitância entre civilização do jornal e civilização democrática, conscientização das classes subalternas, nascimento do igualitarismo político e civil, época das revoluções burguesas. Mas por outro lado também não é casual que quem lidera profunda e coerentemente a polêmica contra a indústria cultural faça o mal remontar não à primeira emissão de TV, mas à invenção da imprensa; e, com ela, às ideologias do igualitarismo e da soberania popular.[121]

É importante que se destaque que, apesar de ser compreendida como a "Revolução da Prensa Gráfica", todas estas transformações culturais, sociais e políticas – possibilitadas pelo surgimento da tecnologia de impressões em grande escala – foram processos lentos, amplos e contextuais, com mudanças em sua configuração mesmo nos dias atuais. Ao surgimento de cada nova tecnologia comunicacional, novos arranjos socioculturais emergem, adaptando-se ao meio. Tanto no que diz respeito aos estilos das obras produzidas, à ampliação da alfabetização e aos hábitos de leitura, quanto ao que se refere aos importantes desdobramentos históricos que se seguiram, as transformações foram longas e graduais, ao ponto de Burke se perguntar: "será que uma revolução lenta pode afinal ser considerada uma revolução?"[122] Além disso, tais transformações ocorrem em tempos e formas diferentes de acordo com as facilitações ou complicações de contextos específicos. Como destaca Burke, "talvez seja mais realista ver a nova técnica – como aconteceu com outros meios de comunicação em séculos posteriores (a televisão, por exemplo) – como um catalisador, mais ajudando as mudanças sociais do que as originando".[123] Em outras palavras, todos estes eventos históricos suscitados pelo advento da imprensa móvel não podem ser reduzidos à "revolução" de um aprimoramento tecnológico exclusivamente. Certamente esta tecnologia exerceu um papel de grande importância, mas sempre em relação a condições sociais e culturais particulares. "A tecnologia nunca pode ser separada da economia, e o conceito de

---

120 BRIGGS; BURKE, 2016, p. 16.
121 ECO, 2004, p. 14.
122 ECO, 2004, p. 30.
123 BRIGGS; BURKE, 2016, p.31.

revolução industrial precedeu o de revolução da comunicação — longa, contínua e eterna".[124] O surgimento de uma nova tecnologia sempre está vinculado a um processo histórico específico e a uma lógica econômica, um mercado que a financia e a impulsiona, propiciando as condições favoráveis para seu desenvolvimento. No caso da prensa gráfica de Gutenberg, o contexto da Reforma Protestante e a própria aceitação dos novos consumidores favoreceu este mercado de impressões. Outro fator social importante para a expansão desta tecnologia foi o fato de já existirem um número relevante de pessoas letradas na Europa. Já na Rússia e no mundo muçulmano, a "revolução da prensa gráfica" não teve o mesmo sucesso, onde, pela ausência de consumidores e outras resistências culturais, esta tecnologia demorou muito mais tempo para se consolidar.[125]

Da mesma forma, as tecnologias comunicativas que se desenvolveram na chamada "revolução da comunicação", ou "nova revolução da comunicação", já que a prensa gráfica de Gutenberg não deixa de ser um meio comunicacional, foram alavancadas pela "Revolução Industrial", de modo a serem consideradas parte de um mesmo processo. A Revolução Industrial se deu a partir do uso da energia a vapor como força motriz para as fábricas. Com ela, veio a revolução dos transportes, com a criação das ferrovias e do barco a vapor, reduzindo o tempo de viagem e possibilitando a abertura de novos mercados em lugares distantes. Estas novas distâncias alcançadas acabaram por gerar uma demanda por maior agilidade no tráfego de informação.[126] Diante deste contexto é que surge o telégrafo, em 1844, que rapidamente se espalha pelo mundo industrial, dando início ao processo de transformação do que mais adiante veio a ser chamado de "mídia".[127] Enquanto os navios e ferrovias transportam pessoas, mercadorias, jornais, livros e correspondências em cartas, os telégrafos – a primeira invenção elétrica do século XIX – conectam as estações ferroviárias e transportam mensagens públicas e privadas a grandes distâncias e de forma rápida. Deste modo, economia, transporte e comunicação podem ser percebidas como diferentes faces de um mesmo processo histórico, indissociáveis entre si, assim como a cultura:

> Se, com a percepção de hoje, consideramos as ferrovias, seguidas de bicicletas, automóveis e aviões, como um provável capítulo da história do transporte, e consideramos a telegrafia, seguida por telefonia, rádio e televisão, como um provável capítulo da história da mídia, toda essa separação é artificial. O

---

[124] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 109.

[125] "Essa revolução precisava ter condições sociais e culturais favoráveis para se disseminar, e a ausência de população laica letrada na Rússia foi um sério obstáculo para o surgimento, na região, da cultura impressa. No mundo muçulmano, a resistência à impressão gráfica permaneceu forte durante o início da era moderna." BRIGGS e BURKE, 2016, p. 25.

[126] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 109.

[127] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 115.

> desenvolvimento do telégrafo estava intimamente associado ao desenvolvimento das ferrovias — métodos instantâneos de sinalização eram necessários, por motivo de segurança, em linhas simples —, embora houvesse alguns fios telegráficos que seguiam os trilhos, não das ferrovias, mas dos canais.[128]

Assim como das necessidades e inovações do transporte vieram as ferrovias, os navios, as bicicletas, seguidos dos automóveis e aviões, da comunicação vieram a imprensa móvel, os telégrafos, seguidos do rádio, telefone, cinema, televisão e internet. A Revolução Industrial não foi apenas uma transformação econômica, vinculada apenas às inovações dos meios de produção, mas também uma revolução social, comunicacional e cultural. Novas lógicas de produção alteram as relações de trabalho; a industrialização muda o cenário do rural para o urbano; as cidades crescem; a indústria produz em massa, os meios de comunicação distribuem informações em massa e a cultura formada a partir desta dialética segue no mesmo caminho.

Aqui, os termos "informação", "comunicação" e "cultura" se entrelaçam, fazendo emergir junto deles os termos "mídia" e "massa". A palavra "mídia" começa a ser usada a partir da década de 1920[129] para designar as ferramentas (ou tecnologias) de compartilhamento de informações. Neste sentido, pode-se dizer que "mídia" e "meios de comunicação" são sinônimos.

> O conceito de cultura que eu defendo, e cuja finalidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o ser humano é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado.[130]

O símbolo e o significado, por serem construções sociais e públicos, é que formam as teias que compõem este sistema complexo chamado "cultura". As trocas de informações entre indivíduos e grupos – a partir de fontes simbólicas – formam sistemas de conhecimentos aprendidos e ensinados que gradualmente se complexificam ao ponto de criarem uma enorme rede de dados compartilhados, ou uma "teia de significados". Já o termo "massa" diz respeito ao potencial de alcance deste compartilhamento. A prensa móvel de Gutenberg, por exemplo, é uma mídia, mas qualitativamente muito distinta da televisão que, por seu amplo alcance de público, é considerada uma mídia de massa. O termo "massa" é comumente utilizado pelos críticos destas novas formas culturais, em especial, os pensadores da Escola de Frankfurt,

---

[128] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 137.
[129] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 11.
[130] BRIGGS; BURKE, 2016, p. 4.

como Adorno, Horkheimer e Walter Benjamin, usando expressões como "cultura de massa", "homem de massa", "comunicação de massa", "reprodução em massa", "movimentos de massa dos nossos tempos",[131] "massas proletárias",[132] ou simplesmente "as massas". Outro termo adotado por Adorno e Horkheimer para se referir às novas formas culturais que surgem ao lado dos processos de industrialização é o de "indústria cultural", sugerindo que esta cultura não apenas reflete o contexto do capitalismo industrial como é ela mesmo um produto industrializado.

Graças principalmente ao movimento artístico do *pop art*, na década de 1960, um novo termo se consagrou para representar o fenômeno cultural da era contemporânea, antes denominado criticamente como "indústria cultural" ou "cultura de massa": cultura pop. Oriundo da língua inglesa, o termo "pop" é uma abreviação da palavra "popular", que de antemão possuiu um duplo sentido para a tradução em português: pode significar "popular" por ser um conteúdo de grande popularidade, atingindo um público amplo, ou pode ser "popular" no sentido de estar associado à cultura de um povo. A diferença nos dois sentidos da mesma palavra é o que difere a cultura pop da cultura popular, embora ainda existam divergências quanto ao uso dos termos nas pesquisas sobre a temática escritas em português. Alguns trabalhos falam exclusivamente de "cultura pop" e outros, como a pesquisa de Khumthukthit, utiliza os termos "cultura popular" e "cultura pop" indistintamente.[133] Como explica Thiago Soares:

> Ao nos referirmos ao conceito de "popular", temos uma ampliação do espectro de atuação das noções semânticas: o "popular", na língua portuguesa, pode se referir tanto ao "popular midiático" ao que nos referimos anteriormente, mas também – e de maneira mais clara e detida – ao "popular" como aquele ligado à "cultura popular" (ou folclórica) e que na língua inglesa não se chama de "popular", mas sim de "folk". Então, ao mencionarmos a ideia de "cultura popular", em língua portuguesa, estamos nos referindo a duas expressões: a da cultura folclórica, mas também, aquela que chamamos de "cultura pop" ou a "cultura popular midiática/massiva".[134]

Assim, cultura popular se difere de cultura pop no sentido em que a primeira se refere ao folclore, conjunto de crenças e tradições, como aquelas expressas em provérbios, contos, canções ou festejos, cujo conhecimento se torna referência comum a um povo e é

---

[131] BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2017. p. 58.
[132] BENJAMIN, 2017, p. 80.
[133] KHUMTHUKTHIT, 2010.
[134] SOARES, Thiago. **Cultura Pop**: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis. XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus: Intercom, 2013, p. 6-7.

passado de geração após geração, principalmente pela prática e narrativa oral.[135] Já a cultura pop é um produto industrializado, fazendo uso das mídias de massa para a criação de ícones e referências culturais de largo alcance, não se restringindo a uma localidade. A cultura popular estaria mais relacionada à memória de um povo ou cultura específica, de caráter atemporal, enquanto cultura pop se associa a modismos passageiros, ligados a referências de épocas.

Neste sentido, observa-se que os processos industriais e as novas tecnologias de mídia impactaram a forma como referências culturais surgem e se tornam comuns a um povo. A cultura popular folclórica é local e atemporal; a cultura pop é global e relativamente efêmera. Como expõe Sato:

> Aquilo que se integra à cultura pop é necessariamente algo que tem ou teve grande identificação popular, seja por razões positivas ou negativas, e permaneceu na memória geral tornando-se referência comum, pois aquilo que não atraiu grande atenção popular cai nas brumas do esquecimento sem gerar referência relevante. E por se tratar de produção em quantidade, a análise de fenômenos pop baseia-se fundamentalmente em dados que possam traduzir a popularidade de um produto, como o tempo de permanência no mercado ou índices de audiência e de vendas.[136]

É o que ocorre, por exemplo, com as séries editoriais ou televisivas que são canceladas quando não atingem uma boa vendagem. Se um determinado produto cultural não alcançar identificação e aceitabilidade no gosto do consumidor, não terá sucesso e sua duração estará condenada. Isto não significa, entretanto, que determinado ícone pop de uma época não permaneça na memória geral por tempo indeterminado, mas sim que seu "auge" remete a um tempo específico. Elvis Presley, por exemplo, é um ícone pop reconhecido mundialmente mesmo nos dias atuais, mas sua imagem remete diretamente ao auge da sua atuação nas décadas de 1950 e 1960, especialmente no cenário de Las Vegas. Assim, Elvis é um ícone muito mais relevante para as gerações que viveram aquela época do que para os nostálgicos que a experimentam a partir de hoje. Já no caso da cultura popular, pode-se citar o exemplo brasileiro lembrado por Sato sobre as cantigas de roda como "Atirei o pau no Gato", que "fazem parte do folclore e vêm sendo cantadas do mesmo jeito há inúmeras gerações, embora as crianças de hoje mal conheçam as músicas do grupo pop infantil Balão Mágico, que fizeram parte da infância de seus pais".[137] Ou seja, a cantiga "Atirei o Pau no Gato" é reconhecida igualmente por boa parte das crianças brasileiras, mas as músicas do Balão Mágico são referências geracionais que remetem a memórias e sentimentos específicos daquela época.

---

[135] SATO, A. Cristiane. **Japop, o poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Editora Nakkosha, 2007, p. 12.
[136] SATO, 2007, p. 12.
[137] SATO, 2007, p. 12.

Essas seriam as diferenças principais entre as noções de temporaneidade percebidas na cultura popular folclórica e na cultura pop, mas o aspecto cujas transformações foram ainda mais marcantes neste mundo que se globaliza é a noção de espaço e território. Renato Ortiz, ao pesquisar a cultura japonesa a partir do conceito de "modernidade-mundo", observa que:

> Penso que uma das transformações profundas das sociedades contemporâneas diz respeito à noção de espaço. Tradicionalmente, ele se circunscrevia a fronteiras bem estabelecidas: a tribo, a cidade-Estado, o império, a nação. Havia uma íntima correlação entre o espaço enquanto categoria simbólica e social e o substrato físico que lhe dava materialidade. O processo de desterritorialização, e seu movimento complementar de reterritorialização, nos abre a possibilidade de pensar espacialidades desencaixadas de seu território físico. Tendência que incide diretamente nas formas de sociabilidade e de expressão cultural. [...] Essa maneira de compreender as coisas se transforma com o processo de mundialização. Agora as distâncias são encurtadas e muitas das fronteiras existentes se borram.[138]

A revolução dos transportes e a revolução das mídias encurtaram as distâncias não somente entre trajetos e trocas de informações, mas também entre as trocas culturais, sociais e identitárias. Antes, algo "tipicamente japonês", por exemplo, era um termo que não gerava muitas discussões, era bastante óbvio afirmar que "japonês" era algo ou alguém oriundo do Japão. Ao falar-se de comida "tipicamente japonesa", subentendia-se que se tratava de um prato preparado *por* japoneses *no* Japão, a partir de suas tradições locais. A partir do século passado e – como já mencionado a partir de Soares – especialmente nas últimas três décadas, o aumento das ondas migratórias por trabalho e refúgio, a intensificação do processo de globalização e a maior rapidez no tráfego de informações levaram a um processo de desterritorialização cultural. Hoje, restaurantes que se apresentam como "tipicamente japoneses" podem ser encontrados em boa parte do mundo, incluindo no Brasil, onde quem prepara os pratos quase sempre são brasileiros que se especializaram numa culinária *inspirada* na tradição japonesa, com algumas adaptações criativas. Estas adaptações não geram demérito nenhum, nem algum tipo de "corrupção da aura artística de um prato japonês de verdade", como poderia afirmar um crítico apocalíptico. Elas são o resultado dos processos de globalização e mundialização que Ortiz chama de "modernidade-mundo", onde as fronteiras tradicionais que delimitam as culturas são atravessadas por novas formas de trocas simbólicas. "Minha temática é a do atravessamento. Para mim, a globalização é um processo social que atravessa de forma diferenciada as realidades nacionais e locais. Seu vetor se define por sua transversalidade".[139]

---

[138] ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante**: Japão e modernidade-mundo. São Paulo: Brasiliense, 2000. p. 13.
[139] ORTIZ, 2000, p. 12.

Cabe esclarecer que, para Ortiz, os termos “globalização” e “mundialização” referem-se a ideias distintas, embora estejam intimamente associadas. Globalização é um processo mais relacionado às trocas globais das esferas econômica e tecnológica, enquanto a mundialização refere-se à problemática da cultura.[140] Entretanto, “mundo” não quer dizer o “planeta”, como um espaço total abrangido, mas sim que mundialização da cultura é uma realidade que pode ser observada em “todos os lugares”. Seja como for, a transversalidade e o atravessamento das fronteiras são os principais aspectos culturais que caracterizam esta modernidade-mundo:

> Minha hipótese inicial é, pois: cultura popular, consumo, turismo, moda, música popular etc. são objetos heurísticos que revelam um arranjo social transcendente às exigências e às expectativas de uma cultura nacional. Pensá-los em um contexto particular é considerá-los como parte de uma matriz mais ampla, mundial.[141]

Com a modernidade mundo, o que antes era distante fica cada vez mais próximo. Culturas que antes eram muito distintas ou exóticas se tornam familiares, desterritorializando símbolos e reformatando as lógicas de identificação. Por exemplo, nos dias atuais é possível encontrar com certa facilidade jovens brasileiros que se identifiquem com a cultura pop japonesa ou coreana, mantendo, inclusive, esses artistas como sendo seus ídolos, suas fontes de inspiração para a vida cotidiana. Isso não significa, entretanto, que estes jovens deixam de ser brasileiros por se identificarem também com culturas estrangeiras. Como coloca Janotti, não há nunca uma coisa totalmente local ou global.[142] Os habitantes dessa modernidade-mundo são transitantes entre múltiplas referências culturais disponíveis que, mesmo que tenham poderes desiguais dentro do competitivo mercado de influência, ainda permitem aos sujeitos culturais alguma margem para a escolha de suas preferências. Também não se está afirmando que a ideia de nação e seus agenciamentos identitários tenham sido eliminados desta equação ou mesmo que tenham perdido sua importância. Ao contrário, observa-se o quanto as identidades nacionais são reafirmadas, por exemplo, em eventos esportivos internacionais amplamente divulgados pela transmissão televisiva, como a Copa do Mundo de futebol. Assim, “os gêneros midiáticos podem ser comparados a microcosmos culturais móveis que conjuram estéticas e relações sociais, unindo lugares físicos às vivências culturais desterritorializadas”.[143]

---

[140] ORTIZ, 2000, p. 11.
[141] ORTIZ, 2000, p. 12.
[142] JANOTTI, 2015, p. 50.
[143] JANOTTI, 2015, p. 48.

Enquanto um complexo sistema cultural, o pop é esta zona de integração assim como é uma zona de conflitos e disputas. Quando a dualidade tradicional entre cultura elevada e a cultura popular é posta abaixo pela cultura pop, outras formas de distinção social e cultural se intensificam em seu lugar. Novamente o futebol é um bom exemplo destas contradições analisadas por Janotti: "o futebol seria pop, parte do popular massivo, mas essa ambientação é atravessada por sensibilidades e alcances econômicos diversos, […] acionando o pop como capacidade distintiva de vivenciar estética e economicamente o mundo".[144] Existem diferenças bem marcadas entre as formas de vivenciar o futebol, nisto que Janotti denomina como "performatividade de gosto": há quem acompanhe o futebol somente pela televisão aberta, os que acompanham pelos canais pagos e vão aos estádios em jogos importantes e aqueles com recursos para assistir aos jogos da Copa do Mundo mesmo em outros países. Todos estes torcedores estão integrados através das mesmas referências culturais, que é a tradição do futebol, mas são hierarquicamente distintos entre si. Outros critérios de distinção podem ser usados, como o desempenho do time de futebol favorito, o nível de conhecimento técnico e histórico sobre o esporte, o grau de comprometimento com uma torcida organizada, ser ou não sócio do time, entre outros. Seja como for, a cultura pop também oferece fronteiras de distinções pautadas em estruturas de pertencimento e exclusão identitária.

Assim, a cultura pop, graças às tecnologias que as propagam, não vê limites nacionais, assim como não vê limites sociais: ela os atravessa, disponibilizando uma enorme variedade de conteúdos para pessoas do mundo todo. E esta é a fonte do poder do pop, a sua abrangência de público, que permite que pessoas distantes entre si – geográfica, social ou geracionalmente – estejam sob o guarda-chuva das mesmas referências culturais. Entretanto, as formas e intenções como este poder é usado pelos produtores culturais cabem aos intelectuais da cultura analisarem e denunciarem, desde que sob um prisma que contextualize as circunstâncias e condições objetivas da emissão da mensagem, como propunha Eco.[145]

Cultura pop se caracteriza como a produção cultural originada da reprodução industrial e globalizada da arte através das chamadas mídias de massa (imprensa, rádio, televisão, cinema, internet, etc.), algo que se funda no processo conhecido como Revolução Industrial, tornando-se um bem cultural da era contemporânea. Para o teólogo Ganzevoort, a cultura pop se difere da arte erudita e da arte folclórica por enfocar "a vida comum e ordinária em um contexto midiatizado, globalizado e mercantilizado".[146] A possibilidade da larga

[144] JANOTTI, 2015, p. 47.
[145] ECO, 2004, p. 19; 27-28.
[146] GANZEVOORT, 2016, p. 362.

circulação midiática dos produtos da cultura pop acarreta muitos prós e contras, já bem discutidos por seus entusiastas e críticos, como demonstrou Humberto Ecao[147], no entanto, sua abrangência está bem consolidada e não pode ser ignorada ou subestimada. Como bem expressa jocosamente Ganzevoort: “A cultura pop é, em uma só palavra, o ar que respiramos”[148]. Entretanto, se partirmos da perspectiva de uma humanidade que sabe atuar sobre a história, a cultura pop, mais do que um produto voltado para o consumo das massas, também é, em muitos casos, uma produção a partir das massas, uma linguagem e ferramenta de comunicação que pode ser usada para expressar uma realidade de sofrimento, tornando-se, assim, uma voz de denúncia. Há inúmeros filmes, desenhos, músicas, desfiles de moda, produtos tecnológicos e de vestuário que apontaram – ao longo da história do século XX e XXI – para um viés crítico a determinadas situações como: a fome em países empobrecidos, o Apartheid na África do Sul, o Muro de Berlim, as ditaduras civil-militares na América Latina, etc, por parte da *arte pop*, a exemplo da ópera-rock[149] The Wall (1979), do grupo de rock progressivo inglês Pink Floyd, cujo tema versa a respeito do autoritarismo exacerbado da educação pública;[150] ou o filme A Lenda de Billie Jean (The Legend of Billie Jean) de 1985,[151] uma adaptação da Lenda de Michael Kohlhaas,[152] que trata do bullying urbano e da injustiça cometida por indivíduos de classes mais privilegiadas contra uma família empobrecida, além de criticar por meio da caracterização de um dos personagens, Pyatt (Richard Bradford), a cultura consumista que transforma tudo em mercadoria; ou ainda as novelas brasileiras que se tornaram um produto internacional.

Cultura pop, portanto, se constitui numa linguagem, numa ferramenta expressiva, num instrumento de compartilhamento massivo que, por meio de tecnologias que permitem tanto o surgimento quanto o desenvolvimento de novas percepções culturais, transforma

---

[147] ECO, 2004.

[148] GANZEVOORT, 2016, p. 362.

[149] A ópera-rock é a produção de um disco com todas as músicas amarradas por um tema “contendo certos aspectos da composição operística, como a apresentação coerente e coesiva de temáticas centradas em seres humanos e seus conflitos, presença de múltiplas vozes e leitmotiv”. MARQUEZE, Giovana Martins de Castro. The Wall: uma análise da adaptação da obra fonográfica para o cinema. REU, Sorocaba, v. 42, n. 1, p. 95-109, jun., 2016. p. 98. Disponível em: <periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/download/2525/2624/>. Acesso em: 02 jun. 2019.

[150] ROSA, Cínthia Morelli. The Wall: Aspectos da Violência Simbólica na Educação. **Travessia**, n. 10, p. 440-451. Disponível em: <http://www.unioeste.br/travessias/EDUCACAO/THE%20WALL.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2019.

[151] A LENDA de Billie Jean. Direção: Matthew Robbins. Intérpretes: Helen Slater, Keith Gordon; Christian Slater; Peter Coyote; Dean Stockwell; Richard Bradford e outros. Roteiro: Mark Rosenthal; Lawrence Konner. Música: Craig Safan. Califórnia: Sony Pictures, c1985. Duração: 96 minutos. Gênero: ação, drama. País: Estados Unidos da América do Norte. Produzido por Delphi III.

[152] KLEIST, Heinrich von. **Michael Kohlhaas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

elementos locais em propostas estéticas de abrangência global. Nesse sentido, quando novas tecnologias de comunicação surgem, novas linguagens de cultura se adaptam a elas.

4 CONSIDERAÇÕES ACERCA DO MITO E DO RITO: AS CONTINUIDADES CONTEMPRÂNEAS

4.1 Conceituando a linguagem do Mito

A linguagem do mito está organizada para remeter às origens chamadas primordiais da sociabilidade humana. Ela é, assim, um tipo de narrativa primordial, ou seja, acerca das origens desconhecidas objetivamente, mas sentidas subjetivamente pela presença da linguagem humana, uma vez que ela trata dos grandes dramas da espécie, em termos mais abrangentes. A linguagem do mito é múltipla e liga esquemas mais localizados como qualquer início histórico ou social de grupos e indivíduos. Por isso é possível falar mitologicamente dos inícios do Brasil como um lugar idílico e habitado por um povo pacífico no século 16, ou sobre a Proclamação da República como algo desejado pelo "povo", entre outras "histórias".

A linguagem do mito tem uma característica supletiva relacionada ao desconhecimento objetivo acerca dos inícios. Assim, diante da catástrofe de ordem natural ou social, se opõe uma noção antagônica racionalmente inexplicável. A linguagem do mito se põe como um elo entre o Kháos (desordem) e o Kósmos (ordem).

> [...] o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do "princípio". Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma "criação": ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente. Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais.[153]

Mircea Elíade define mito a partir de um entretecimento complexo de realidades culturais percebidas e interpretadas por meio de olhares múltiplos e interdisciplinares. Nesse sentido, a linguagem do mito permite organizar os acontecimentos primevos desde óticas distintas como a religião, a ciência, a filosofia, a economia, entre outras. Essa perspectiva do mito remete, sobretudo ao tempo prestigioso dos "primórdios" de um evento ou situação. Os mitos, por assim dizer, indicam a atividade criadora e a sacralidade, uma sobrenaturalidade dos seres humanos, das obras e ações realizadas, e rememoradas através da linguagem. Ela descreve as diversas e dramáticas irrupções do sagrado no mundo por meio da imaginação

---

[153] ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 2. ed. São Paulo, Perspectiva: 1972. p. 11.

coletiva. É a imaginação criativa e fornecedora de sentidos que permite a irrupção do sagrado em sua fundamentação do mundo como um lugar de *passagens*, isto é, de leituras a respeito dos signos significantes dados pela interação dinâmica da espécie humana com seu meio ambiente. É em razão das intervenções simbólicas (Entes Sobrenaturais) que o ser humano se transformou no que ele é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.[154] Eliade afirma que:

> [...] o mito é considerado uma história sagrada e, portanto, uma "história verdadeira", porque sempre se refere a realidades. O mito cosmogônico é "verdadeiro" porque a existência do Mundo aí está para prová-lo; o mito da origem da morte é igualmente "verdadeiro" porque é provado pela mortalidade do homem [...].[155]

O mito e sua linguagem abrangem variados aspectos da vida, revelando modelos exemplares de sujeitos e ações, bem como de ritos e atividades humanas com significado estruturador da realidade, a exemplo da alimentação, caça, trabalho, guerra, casamento, sexo, educação, arte, sabedoria, sepultamento, etc.[156] As sociedades antigas que se estruturavam por meio de narrativas mitológicas, tomavam determinados resultados históricos de seu passado como derivados das narrativas míticas, assim como hoje muitos ainda compreendem certos aspectos da sociedade atual como resultantes de eventos originários de nossa história, e não como produtos que são construídos pela ação na história por parte dos sujeitos.[157] O mito é muito menos uma explicação de caráter científico do que uma narrativa que busca reviver ou rememorar uma realidade primeva, fundada nas necessidades religiosas, nos sentimentos morais, na pressões e na imperatividade da ordem social, ou ainda em exigências políticas práticas.

> Jamais deixando de ser uma “criação espiritual”, o mito possui, portanto, um conteúdo de verdade para o homem que nele acredita — que o utiliza ou pratica no complexo teatro das relações sociais e que o insere nos papéis da vida individual, que não o encara, portanto, como uma ficção [...].[158]

A necessidade do mito se vincula ao indispensável enaltecimento e codificação da crença e dos princípios ético e morais de uma determinada sociedade, garantindo certa eficácia aos rituais de organização das práticas de sociabilidade do ser humano.

---

[154] ELÍADE, 1972, p. 9.
[155] ELIADE, 1972, p. 11-12.
[156] LEVI-STRAUSS, Claude. **Mito E significado**. Lisboa: Edições 70, 2000.
[157] ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. p. 7.
[158] ABEL, Brutus. Mircea Eliade e o mito. **Kalíope**, São Paulo, ano 1, n. 1, 2005. p. 71. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/kaliope/article/view/3141>. Acesso em: 03 fev. 2019.

Para o antropólogo Malinowski, o mito se constitui em um importante ingrediente da civilização humana, não sendo uma fabulação sem sentido, mas antes uma realidade viva, cujo apoio simbólico ao qual recorrem as sociedades muito incessantemente caracteriza práticas efetivas de sobrevivência diante de elementos desconhecidos. Malinowski entende que "o mito tem a função única de dar continuidade à cultura, estando intimamente ligada à natureza da tradição, à atitude humana em relação ao passado".[159] A linguagem mitológica organiza simbolicamente a sobrevivência humana diante da realidade não pensada e ainda não conhecida em seu mecanismo de funcionamento. Não se trata, obviamente, de uma abordagem teórica e abstrata ou mesmo de uma fantasia artística, antes, é uma forma de codificar as religiões primitivas e sua sabedoria prática a partir de situações existenciais enfrentadas. O antropólogo diz que:

> [...] Essas histórias constituem para os nativos a expressão de uma realidade primeva, maior e mais relevante, pela qual são determinados a vida imediata, as atividades e os destinos da humanidade. O conhecimento dessa realidade revela ao homem o sentido dos atos rituais e morais, indicando-lhe o modo como deve executá-los.[160]

Armstrong argumenta que a pesquisa a respeito dos homens de Neandertal indica cinco características relevantes do mito.[161] A primeira é o medo da morte e da extinção. A segunda é a criação do sacrifício quando do sepultamento. A morte é sacralizada e tornada elemento fundamental da vida. A terceira é a noção acerca da jornada através da morte a mundos inauditos. Isso implica no reconhecimento da finitude humana como uma questão existencial, que toca o ser humano de modo simbólico. A quarta característica é a ideia do mito como algo pedagógico, algo que nos ensina e nos mostra como nos comportar diante de questões tomadas como fundamentais. "Nos túmulos de homens de Neandertal o corpo é às vezes colocado em posição fetal, como se estivesse preparado para o renascimento: caberia ao próprio morto dar o próximo passo [...]".[162] O próprio Eliade afirma que o mito tem a função rememoradora de patrocinar ações que precisam ser realizadas pautadas pela ideia de que uma tal ação já foi realizada no passado.

> O mito garante ao homem que aquilo que ele se prepara para fazer já foi feito, ajuda-o a dissipar as dúvidas que poderia ter quanto ao resultado do seu

159 SOUZA, Ana Amália Torres; ROCHA, Zeferino Jesus Barbosa. No princípio era o mythos: articulações entre Mito, Psicanálise e Linguagem. **Estudos de Psicologia**, 14(3), p. 199-206, set-dez, 2009. p. 200. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v14n3/a03v14n3.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2019.
160 MALINOWSKI, Branislaw. **Magia, ciência e religião**. Lisboa: Edições 70, 1988. p. 25.
161 ARMSTRONG, 2005, p. 9-10.
162 ARMSTRONG, 2005, p. 9.

> cometimento. Por que hesitar perante uma expedição marítima, uma vez que o Herói mítico já a efetuou num Tempo lendário? Basta seguir seu exemplo. Do mesmo modo, porque temer instalar-se num território selvagem e desconhecido, se se sabe que o que é necessário fazer? [...] O modelo mítico é susceptível de aplicações ilimitadas.[163]

Há inúmeras possibilidades de aplicação da linguagem do mito para situações que exigem respostas por parte de uma determinada sociedade. Acredita-se que o futuro possa se comportar como o passado ao se buscar agir como se agiu no passado. Para Eliade, o mito é fundamentalmente hierofânica, isto é, trata-se de uma manifestação ou de modalidade do sagrado que se manifesta em situações dramáticas.[164] A quinta é a crença em um mundo invisível, na vida depois da morte. "A crença nessa realidade invisível, porém mais poderosa, por vezes chamada de mundo dos deuses, é um tema básico da mitologia".[165]

A mitologia surgiu assim para auxiliar os seres humanos a lidar com questões problemáticas da existência de forma simbólica. A linguagem do mito remete à transcendência, à percepção da arte para além da história, para além da realidade positiva. O nascimento e a morte estruturam os seus temas de maior significância. O mito remete à ação primordial, feita uma vez para sempre, porém, sua dinâmica ocorreria sempre e em todo lugar, para além da história. O mito emite uma lição atemporal, pois o ser humano está imerso em questões que são intemporais, ajudando a lidar (Kosmós) com o fluxo caótico (Khaós) da existência. São duas as espécies de linguagem mitológica, a que trata do mito cosmogônico e a que trata do mito de criação. A primeira está relacionada à origem do cosmos, e a segunda à criação de algum aspecto de sua estrutura, como animais, constelações, plantas, etc.

Por esse viés, o mito é uma possibilidade humana de organizar simbolicamente os fatos desestruturadores das sociedades humanas em esquemas de sentido, atualizados por meio do rito em esquemas propedêuticos sociais que possuem valor normativo, isto é, festas e ritos de passagens atualizam os valores da linguagem do mito para a realidade dos sujeitos sociais. Os ritos que atualizam o mito dão coesão social e identidade para a coletividade.[166] É através da *catarse* (do grego κάϑarsiς [khátharsis]: purificação, purgação)[167] rememorativa do rito que as estruturas sociais se mantêm organizadas. A linguagem do mito permite que o

---

[163] ELIADE, Mircea. **Aspectos do mito**. Lisboa: Edições 70, 1989. p. 120.
[164] ELIADE, 1989, p. 121.
[165] ARMSTRONG, 2005, p. 10.
[166] SOARES, Marco Antonio Neves. Mito e subjetividade: apropriações contemporâneas da tragédia Édipo Rei, de Sófocles. p. 53-62. In: QUADROS, Eduardo Gusmão de; SILVA, Maria da Conceição. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE HISTÓRIA DAS RELIGIÕES; SIMPÓSIO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE HISTÓRIA DAS RELIGIÕES 11., 2009, Goiânia. **Sociabilidades religiosas**: mitos, ritos e identidades. São Paulo: Paulinas, Edições ABHR 2011 240 p. (Estudos da ABHR; 8). p. 55.
[167] FREIRE, António. **A Catarse em Aristóteles**. Braga: Publicações da Faculdade de Filosofia, 1982. p. 35.

tempo primevo seja trazido para o tempo presente e revigorado em seu aspecto dramático e conceitual, permitindo aos sujeitos serem estimulados periodicamente pelos valores derivados da estrutura do mito, conforme indicou Aristóteles em sua Poética.[168] Nela, Aristóteles concebeu a tragédia como uma linguagem pautada pelo mito cuja estrutura recebeu três características mais fundamentais, quais sejam, o *Telos*, a *Arque* e a *Psique*. A primeira constitui uma forma de dar sentido e alcance para os eventos. *Telos* é uma finalidade cujo alcance está na manutenção da ordenação da realidade; a segunda, *Arque*, constitui o enquadramento que engendra os valores morais e estéticos que possibilita o surgimento e manifestação de algo, trata-se de uma estrutura prévia que emoldura padrões e constitui o pano de fundo originário de uma determinada realidade; a terceira, por sua vez, a *Psique*, opera no nível do imaginário, opera por meio do simbólico através da linguagem estruturando sentidos. Para Aristóteles, o mito esboçado pela tragédia grega busca emular a imitação dos eventos primordiais nos ouvintes, "[...] ora, o mito é imitação de ações [...]".[169] O estagirita diz que a tragédia é a imitação mais elevada dos deuses e seres mais altos.

> É pois a Tragédia imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que suscitando o "terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções".[170]

Assim, o mito – tanto na tragédia grega quanto na postulação de sua validade antropológica – substancia a capacidade da espécie humana em criar e organizar a vida a partir dos símbolos dando objetividade às questões que tocam existencialmente o ser humano.[171] A linguagem do mito se refere às questões ancestrais do ser humano, lançando perguntas fundamentais que fazem parte da caracterização da psicologia humana tanto coletiva quanto individual. Faz parte da psicologia humana perguntar-se por seu objetivo (*Telos*), saindo de um determinado ponto social e histórico (*Arque*) e simbolizando um jogo de relações entre passado e futuro (*Psique*), organizando essa relação significativa em uma narrativa quase nunca possível de ser sustentada na presença de argumentos objetivos, mas fundamentais para o trato existencial em face das exigências da sobrevivência. Em outras palavras, o mito permite aos indivíduos simbolizarem elementos significantes que deem

---

[168] ARISTÓTELES. **Tópicos, Dos argumentos sofísticos, Metafísica (Livro I e Livro II), Ética a Nicômaco, Poética**. São Paulo, SP: Abril Cultural, 1973.

[169] ARISTÓTELES, 1973, p. 448.

[170] ARISTÓTELES, 1973, p. 447.

[171] BONINO, José Míguez. La teología, define la fe para los creyentes o interpreta la fe de los creyentes?: Carta a Friedrich Lücke. p. 46-83. In: HANSEN, Guillermo. **Schleiermacher**: reseñas desde América Latina. Buenos Aires: Instituto Universitario ISEDET, 2002. p. 52-83.

sustentação para a manutenção e organização de sua vida diante de elementos desagregadores, sejam formas coletivas (guerras, crises sociais e políticas, tragédias climáticas, etc), sejam formas individuais (luto, tragédia pessoal, crime, doenças, migração, etc).

> [...] O seu sentido primeiro é [...] o de revelar e o de fixar, através da contínua repetição, por vezes teatralizada, uma espécie de modelo exemplar para as atividades humanas mais significativas em uma determinada comunidade, seja a universalidade biológica do nascer e do morrer, do alimentar-se e do reproduzir-se, seja em dimensões mais específicas, como a caça e o cultivo, a cura promovida por xamãs e a entronização recebida por reis, a iniciação de adolescentes e a renúncia de ascetas. Evocando um passado indeterminado, o mito costuma representar um acontecimento ocorrido numa era primordial, num tempo passível de ser idealizado com não histórico, na habitual expressão do próprio historiador, *in illo tempore*. O seu poder é tal que muitas vezes ele recria aquilo que designa e faz com que o futuro possa ocorrer analogamente ao passado. Portanto, recitá-lo é, nesse sentido, um modo de atualizar determinados fenômenos, compactuando com a constante manutenção — ou continuidade — do mundo [...].[172]

É importante frisar que a compreensão do mito que aqui apresentamos busca delinear o seu aspecto antropológico existencial positivo, diferente das conotações dadas pela tradição racionalista do evolucionismo novecentista, cuja perspectiva emoldurou a linguagem mitológica conforme as fases do desenvolvimento da personalidade humana na qual o mito corresponderia à infância, sendo a linguagem da ciência moderna a superação da imaturidade do gênero humano. Dessa forma é que Freud, por exemplo, viu na linguagem acerca das personagens dos mitos gregos da antiguidade uma maneira importante de tratar do *Inconsciente*. Para o médico austríaco, o mito corresponderia linguisticamente à estrutura do *Inconsciente* cuja ignorância por parte dos sujeitos responderia pela problemática neurótica, isto é, o *desejo inconsciente* do indivíduo em manter uma relação simbiótica com a mãe na vida adulta seria nutrido pela estrutura total especificada pelo *Mito de Édipo*, cujo elemento de cisão e libertador estaria caracterizado pela figura do pai, aquele que forçaria a cisão, à diferenciação. A linguagem mitológica seria na teoria freudiana, o processo de superar a neurose como uma fase do desenvolvimento da personalidade para superar a idade infantil. Freud, ao tomar os mitos da antiguidade clássica, recepcionou também a noção de *Mythos* em oposição ao *Lógos*, à Razão, ao discurso dos filósofos e pensadores que viam na natureza racional do mundo algo que superior à identificação indistinta do ser humano com a natureza.[173] Freud toma essa percepção de superação pela linguagem mitológica, atrelada a

---

172 ABEL, 2005, p. 69.

173 Ao longo do século 19, houve pensadores que buscaram valorizar a linguagem do mito, principalmente a escola romântica (Goethe, Herder, Schiller, etc) buscou dialogar com os elementos da natureza, porém, predominou a noção iluminista que via nos elementos do mito uma linguagem pré-lógica que caracterizava e hierarquizava a realidade humana. O filósofo francês Lévy-Bruhl (1857-1939) foi o primeiro a usar essa linguagem em *As funções mentais nas sociedades inferiores* (1910). TAMBIAH, Stanley. Múltiplos

uma expectativa positivista, como uma verdadeira receita terapêutica à superação de menoridade psicológica dos indivíduos modernos. "Ele analisa a estrutura e as relações do mito com a linguagem, propondo a sua aplicabilidade à teoria psicanalítica e construindo o que denominou de o mito individual do neurótico".[174] Embora Freud tenha tomado uma linha de raciocínio evolucionista acerca do mito, o que implicava pensar o mito como fase infantil da humanidade, ele acabou desvelando um importante aspecto da linguagem mitológica, a de que a experiência com as estruturas do *Inconsciente* se dá sem uma linearidade temporal, sendo a neurose vivenciada pelos indivíduos ahistórica, não se definindo pelo tempo cronológico demarcado pela ação dos sujeitos. O mito individual do neurótico recapitularia um tempo primordial de vinculação com a geração dos sujeitos no seio da mãe cuja experiência fisiológica de proteção e nutrição perdida, porém não esquecida, ao longo do desenvolvimento da personalidade, acabaria por gerar as bases simbólicas da linguagem do mito. "Na perspectiva da psicologia analítica, os mitos são uma forma simbólica de manifestação de dramas inconscientes universais e, portanto, revelam a natureza da psique".[175] Para Freud, a linguagem mitológica referendaria o processo inconsciente de manutenção com a nutrição perdida pela criança ao longo de seu desenvolvimento, sendo necessário lançar luz sobre seu mito individual de origem.[176]

Ao se tematizar a linguagem do mito, a percepção que se busca delinear nesta pesquisa é conceituar os aspectos relacionados à permanência de sua dinâmica, isto é, "como uma forma de narrativa que possui algo de atemporal e inesgotável, tendo também a noção de uma estrutura e, por isso mesmo, podendo ser reencontrado e reaplicado".[177] Por isso, os indivíduos na reconstrução de seu mito individual irão compor suas narrativas a partir de elementos retirados de seu próprio passado reinterpretado desde sua temporalidade, desde sua *Arque*; isso significa que a linguagem simbólica constituirá fundamentalmente a maneira pela qual os eventos e experiências dadas serão organizados nos indivíduos. Por esse diapasão Bultmann busca compreender a linguagem do mito a partir de uma interpretação existencial do Novo Testamento, a chamada *demitologização*.[178]

---

ordenamentos de realidade: o debate iniciado por Lévy-Bruhl. **Cadernos de campo**, São Paulo, n. 22, p. 193-220, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/download/52613/pdf_5/>. Acesso em: 15 jun. 2019.

174 SOUZA; ROCHA, 2009, p. 202.

175 SARMET, Yvanna Aires Gadelha. Os filhos de Medeia e a Síndrome da Alienação Parental. **Psicologia USP**, v. 27, n. 3, p. 482-491, 2016. p. 482. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v27n3/1678-5177-pusp-27-03-00482.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2019.

176 LACAN, Jacques-Marie Émile. **Seminário 4**: A relação de objeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995. (Publicado originalmente em 1956-1957). p. 273.

177 SOUZA; ROCHA, 2009, p. 202-203.

178 BULTMANN, Rudolf. **Demitologização**: coleção de ensaios. São Leopoldo: Sinodal, 1999.

A de*mito*logização é interpretar a linguagem do mito presente nos eventos do Novo Testamento a partir da experiência de fé. Trata-se de compreender a mensagem do Evangelho em meio às novas épocas e períodos nos quais a comunidade de fé está inserida. É depurar o essencial da proclamação da Boa Nova e dispensar aqueles elementos que são próprios da época de composição do escritos neotestamentários. Cumpre atualizar, nesse sentido, a mensagem fundamental da fé para dentro de uma determinada época com suas exigências sociais e culturais, é veicular a mensagem de fé sob novas formas simbólicas em cosmovisões distintas daquelas do primeiro século cujo helenismo caracterizou em grande medida o formato narrativo da mensagem evangélica.[179] Bultmann afirma que:

> [...] demitologizar não significa recusar a escritura em sua totalidade ou a mensagem cristã, senão que eliminar de uma e de outra a visão bíblica de mundo, que é uma visão de uma época passada, com demasiada frequência ainda mantida na dogmática cristã e na pregação da Igreja. Demitologizar supõe negar que a mensagem da Escritura e da Igreja estão ineludivelmente vinculadas a uma visão de mundo antiga e obsoleta.[180]

Segundo o teólogo de Marburg, a mensagem do Evangelho é atemporal, mas sua estrutura na qual o *querigma* se vincula é apropriada ao tempo em que está atrelada. Por isso a interpretação atualizada para a modernidade poderia dispensar aqueles elementos próprios do tempo passado como a linguagem dos milagres emoldurados em narrativas fantásticas e mitológicas.[181] O autor busca enfrentar a problemática levantada pela tradição teológica liberal que enfatizou demasiadamente a questão ética da religião cristã como expressão da cultura europeia, dando ênfase ao processo evolutivo das religiões no qual o cristianismo seria o melhor exemplo de religião saída de uma linguagem mítica, passando a uma linguagem teológica e, por fim, sendo expressa por uma comunidade ética para a qual os elementos escatológicos da fé cristã já não representam comprometimentos significativos. Segundo Bultmann, o mito é uma forma de expressão da verdade, mas uma verdade revestida da linguagem do mito, predominando uma linguagem simbólica pautada em antigos padrões de pensamento.[182] Ele defende uma escatologia histórica compreendida existencialmente, diferenciando-a de uma escatologia cósmica, pletora de uma linguagem própria ao ser humano do mundo contemporâneo do Novo Testamento. É lapidar sua afirmação: "O mito

---

[179] BRAKEMEIER, Gottfried. **Mundo Contemporâneo do Novo Testamento**. São Leopoldo: Faculdade de Teologia, 1971.
[180] BULTMANN, Rudolf. **Jesus Cristo e Mitologia**. 2. ed. São Paulo: Novo Século, 2003. p. 29.
[181] GUITTON, Jean. **Jesus**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1960. p. 80.
[182] GLENN, Alfred A. Rudolf Bultmann: removing the false offense. **Journal of the Evangelical Theological Society**, 16.2, p. 73-81, 1973.

não pretende ser interpretado cosmologicamente, mas antropologicamente – melhor: de modo existencialista".[183] Para o teólogo, a linguagem mitológica se caracteriza por um modo especial de o ser humano perceber e organizar suas intuições, lendo-as para dentro da objetividade da vida, constituindo, pois, "uma certa inteligência da existência humana",[184] na qual se enfrentam as objetivações imanentes às vicissitudes que tendem a fugir ao ser humano. Semelhantemente, Ernest Cassirer compreende a linguagem do mito funcionando como elemento no qual "a tensão diminui a partir do momento em que a excitação subjetiva se objetiva, ao se apresentar perante o homem como um deus ou um demônio".[185] Nesse sentido, demitologizar a realidade sobrevivente às *sombras*, no dizer de Jung,[186] permite ao ser humano moderno retirar a película da linguagem do mito e se inscrever na leitura existencialista da narrativa neotestamentária. Demitologizar quer dizer interpretar antropologicamente a linguagem do mito. Demitologizar não é *desmitologizar*, pois essa noção carrega a função negadora do mito, enquanto aquela primeira enfatiza sua necessidade como estrutura linguística que emoldura o ser humano em dinâmicas históricas que, por sua vez, precisam sempre ser demitologizadas outra vez.

A experiência religiosa comumente imbrica-se na linguagem do mito, pois a experiência religiosa funde-se na perspectiva compreensiva dos relatos míticos de um tempo primordial. O mito, segundo Croatto, é definido da seguinte maneira: "O mito é o *relato* de um *acontecimento originário*, no qual *os Deuses agem* e cuja finalidade é *dar sentido* a uma realidade significativa".[187] Para Croatto, o mito é um acontecimento dinâmico que se expressa como fenômeno literário no qual se narra simbolicamente os eventos mais importantes da existência humana como nascimento, desenvolvimento e morte. É um fenômeno da linguagem, tem função social e organizativa. O mito como linguagem organizativa da sociabilidade humana tem também história, mas uma história significativa, não necessariamente pautada por eventos objetivos, plasticamente verificáveis segundo a ciência moderna; a história que a linguagem do mito trabalha lida com os eventos significativos que conferem sentido a determinadas ações e modos de ler a realidade social e cultural, sendo uma maneira de perceber a organização da sociedade pautada por valores que galvanizam práticas e estabelecem tabus visando a sobrevivência do grupo humano. A origem que o relato mítico

---

183 BULTMANN, 1999, p. 14.
184 BULTMANN, 2003, p. 16.
185 CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1992. p. 53.
186 JUNG, Carl. A natureza da psique. In: JUNG, C. G. **Obras completas** (5a. ed. vol. VIII/2). Petrópolis: Vozes, 2000.
187 CROATTO, J. Severino. **As linguagens da experiência religiosa**: Uma introdução à fenomenologia da religião. São Paulo: Paulinas, 2001. p. 209.

trata busca dar contornos ao sentido e ao pertencimento sócio discursivo ao qual estão imbricados os atores sociais envoltos à cultura que delineia os valores da sociedade em questão. Por isso o relato mítico trata de eventos originários.

> A característica do mito é situar o acontecimento narrado em um horizonte primordial [...] Mas o "começo" do acontecimento mítico não é cronológico. O mito não costuma usar números para assinalar datas, mas expressões difusas como "em outro tempo", "no princípio" (cf. Gn 1,1), "quando..." (cf. o mito de *Atra-Hasis*, que inicia com a frase "quando os Deuses eram 'homens'), "não havia ainda..." (*Enûma elish* I:1; Gn 2,5). O tempo (e o espaço) do mito não são coordenáveis com o tempo e o espaço de nossa experiência. Supõe-se que o acontecimento relatado está "no limite", se é possível imaginá-lo assim, entre um tempo primordial e o tempo cronológico que conhecemos.[188]

A perspectiva histórica da linguagem do mito se refere à primordialidade cosmogônica que instaura a realidade cósmica e humana e se torna um modelo ao ser humano religioso, sendo necessária atualizar constantemente. No caso da Escritura Bíblica, diz Croatto, a linguagem do mito ajuda a enfrentar os elementos caóticos da realidade, sejam eles provenientes das forças da natureza, sejam eles provenientes das disputas políticas e das guerras enfrentadas pelos hebreus e pelos judeus. É certo que a Bíblia não delineia nenhum mito em sua amplitude, como totalidade, mas aspectos mitológicos em seus relatos de criação e organização do mundo,[189] permitem caracterizar os deuses como atores que *performatizam* o *fazer* e a *ação* paradigmática aos seres humanos. Nesse sentido, "É decisivo, para entender o mecanismo da expressão mítica, tomar consciência de que em um relato de tal estrutura os Deuses importam pelo *que fazem*, não pelo que são".[190] O mito, por este viés, busca dar sentido a uma realidade. Croatto diz que não há mito sobre coisas banais.[191] O mito também busca explicar uma prática. O mito foi organizado em um período característico do *homo religiosus*, um período no qual o ser humano começou a simbolizar, a fazer cultura. Por isso, o *homo religiosus* expressa sua relação com a realidade significativa e simbólica por meio esquemas arquetipicamente organizados a partir da linguagem do mito.[192]

A linguagem da experiência religiosa se funda na linguagem do mito, uma vez que se trata de uma linguagem que remete aos primórdios da experiência do *homo religiosus*. O mito alimenta o rito que, por sua vez, enriquece a experiência religiosa no que diz respeito à renovação dos valores expressos pelos mitos cosmogônicos ou de criação das práticas

---

[188] CROATTO, 2001, p. 212.
[189] SCHMIDT, Werner H. **Introdução ao Antigo Testamento**. 3. ed. São Leopoldo: Sinodal, Escola Superior de Teologia, 2004.
[190] CROATTO, 2001, p. 218.
[191] CROATTO, 2001, p. 219.
[192] CROATTO, 2001, p. 335-336.

culturais.[193] A linguagem da experiência religiosa articula, portanto, os elementos do mito, do rito e do símbolo em uma forma de interação organizativa cujo objetivo é dar sentido às práticas culturais, no âmbito coletivo, e aos dramas religioso-existenciais, no âmbito privado, constituindo uma dinâmica linguística relacional que implica o mundo (a natureza, a vida, a realidade), a alteridade coletiva e individual.[194] Como o indivíduo está sempre em sociedade, sua existência funda-se em um jogo de sentidos cuja configuração está imersa em equilíbrios subjetivos entre coletividade (sociabilidade) e individualidade (subjetividade). O indivíduo é um ser social, portanto, sua existência possui traços de sua sociabilidade reinterpretados conforme sua experiência pessoal, ainda que sua individualidade reproduza valores engendrados na correlação social. Croatto afirma que o ser humano é um ser que tende à totalidade, que nega os limites tanto quanto busca anular as necessidades. Ele afirma que o *homo religiosus* sempre soube superar seus limites a partir da imaginação religiosa.[195] A superação última buscada pela experiência religiosa é a salvação. A experiência religiosa se constitui na relacionalidade e nas necessidades que buscam ser saciadas por meio da transcendência.

4.2 Significados acerca do Rito

Logo de partida, percebe-se que a busca pela definição de rito é complexa e abrange as mais diferentes interpretações em diversos âmbitos: teológico, fenomenológico, histórico religioso, antropológico, linguístico, psicológico, sociológico, etnológico e biológico. O fato de o rito ser interpretado segundo cada uma dessas dimensões, faz com que sua definição possa abraçar o conceito mesmo de cultura. Do mesmo modo o termo apresenta distintas compressões semânticas, sendo utilizado tanto para expressar ritos diários (ritos de cortesia e práticas de rotina, como escovar os dentes, tomar banho e fazer as refeições), como para expressar e instaurar religiões (conversão, batismo, ritos de passagem e a santa ceia) e ainda enquanto expressões amplas da sociedade (plantio, colheita e festividades). A complexidade e abrangência do conceito o transforma num labirinto de compressões que por vezes destoam entre si,[196] e o transpõem a uma realidade poliédrica diante das diferentes áreas do saber humano. Desta forma, na tentativa de anunciar o conceito numa definição ampla, o rito pode

---

[193] CROATTO, José Severino. El mito-símbolo y el mito-relato. p. 83-96. In: **Mito y Hermenéutica**. Buenos Aires: [s.n.], 1973. p. 93.
[194] CROATTO, 2001, p. 41-44.
[195] CROATTO, 2001, p. 107.
[196] TERRIN, Aldo Natale. **O rito**: antropologia e fenomenologia da ritualidade. São Paulo: Paulus, 2004. p. 17.

ser lido “como conceito, como praxe, como processo, como ideologia, como experiência ou como função”.[197]

Etimologicamente, rito é derivado do latin *ritus* o qual está relacionado com *ordem* que, possivelmente, possui relação anterior com o grego *artýs* que significa decreto, ordenança.[198] Para Terrin, rito pode ser construído desde a raiz indo-européia *ri*, que possui o significado de *escorrer*. Com isso o autor define etimologicamente rito enquanto “um fluir de movimento e repouso, uma realidade que decompõe o tempo e modula harmoniosamente os registros de nosso agir no mundo”.[199] Terrin observa também que, pela abrangência do termo “rito” e as diferentes disputas sobre seu sentido, este fluir de movimento e repouso o aproxima do conceito “cultura”. Devido às características sociais e teológicas, o rito não deixa de ser também um espaço de organização e sistematização das experiências pessoais e comunitárias, sendo, assim, um momento que organiza e estabelece calma e tranquilidade diante do mundo caótico e desorganizado no qual a sociedade está imersa.

De forma semelhante, Segalen indica ainda a associação do termo com outras formas gregas, como *ararisko*, que significa “harmonizar”, “adaptar”; e *arthmos*, que evoca a “ligação”, a “junção”, que, somando-se à raiz *ar* (do indo-europeu védico “rta”, “arta”), remete ao sentido etimológico de rito para a “ordem do cosmos, a ordem das relações entre deuses e homens e a ordem entre os homens”.[200]

Podemos perceber essa ideia do rito no culto cristão, cuja ordenança de Jesus acerca da comunhão é colocada como elemento distintivo e centro da vida comunitária, sendo o ritual da Santa Ceia um elemento ordenador da vida.[201] O mesmo ocorre na ordenança do batismo: “Ide, portanto, e fazei com que todas as nações se tornem discípulos, batizando-as em nome do Pai, do Filho e do Espirito Santo”.[202] Ambos os rituais são compreendidos pela tradição da reforma reformatória como sacramentos e dessa forma, sinais e testemunhos da

---

[197] TERRIN, 2004, p. 18.
[198] TERRIN, 2004, p. 18.
[199] TERRIN, 2004, p. 18.
[200] SEGALEN, Martine. **Ritos e Rituais Contemporâneos**. Rio de Janeiro: FGV, 2002. p. 11.
[201] OLIVEIRA, Willian Kaizer de. **Teologia “boa para comer”**: comensalidade, hábitos alimentares e sustentabilidade no horizonte da teologia da libertação contemporânea. São Leopoldo, RS, 2016. 273 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação, Faculdades EST, São Leopoldo, 2016. p. 90. Disponível em: <http://dspace.est.edu.br:8080/jspui/bitstream/BR-SlFE/712/1/oliveira_wk_td155.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2019.
[202] OLIVEIRA, Johnny Jorge de; REIMER, Ivoni Richter. Batismo: uma abordagem do rito como questão de fé para a incorporação à Igreja. Goiânia: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS, Departamento de Filosofia e Teologia, 2003.

vontade de Deus para com as pessoas.[203] Segundo Ione Buyst, os gestos ritualísticos realizados tanto no batismo quanto na Santa Ceia são expressões visíveis da palavra de Deus:

> Os gestos rituais realizados na ceia, assim como no batismo cristão, são – na expressão de Santo Agostinho –'visibile verbum', palavra visível. A mesma Palavra de Deus anunciada na liturgia da Palavra em forma de proclamação e pregação (palavra interpretativa) nos atinge na liturgia sacramental em forma 'visível', como ação corporal, passando por todos os sentidos, ultrapassando nossa compreensão racional, como na última ceia. Assim, liturgia da palavra e liturgia sacramental se completam mutuamente; é a mesma Palavra de Deus anunciada, crida, assimilada... É Deus mesmo que vem ao nosso encontro, nos toca e nos transforma e nos impele ao testemunho de vida e ao compromisso a favor da vinda de seu Reino no mundo.[204]

Na leitura da irmã católica, a palavra de Deus transforma-se em linguagem corporal, e através dos gestos proféticos completam e permeiam a pessoa e a comunidade, promovendo assim a busca e o compromisso na construção do Reino de Deus. Para ela, o ritual não é apenas uma ação racional ou intelectualizada, mas sim, uma complexa teia de sentimentos que levam o corpo e a alma à mudança. O ritual e sua expressão mística acontecem inseparavelmente da experiência racional, sensorial, psíquica, espiritual e sentimental.[205] E é neste encontro místico entre palavra e o corpo que a encarnação do Cristo entra na realidade da comunidade.

O rito descrito pela religiosa manifesta-se enquanto uma ação ritual que é celebrada por determinada comunidade e expressa uma determinada leitura de mundo. Ou seja, o ritual para ela é compreendido enquanto uma ação litúrgica dentro de uma realidade com traços culturais e que busca dar significação à vida.[206] Desta forma, o rito apenas existe ao ser executado e vivenciado de forma ativa e consciente, ou, melhor dizendo, ele apenas é quando a própria experiência ritualística entra em harmonia com os corpos numa determinada realidade. Croatto compreende a expressão ritual como a característica que mais se sobressai entre todos os fatos religiosos observáveis, sendo portadora de uma enorme afetação coletiva, seja por ser mais visível gestualmente ou por mobilizar mais pessoas e elementos em torno de sua organização (maior preparação, grupo de pessoas, lugar específico, objetos e instrumentos simbólicos, vestimenta, etc.).[207] De forma resumida, Croatto afirma o rito como o "equivalente gestual do símbolo", ou seja, "o rito é o símbolo posto em ação",[208] sendo

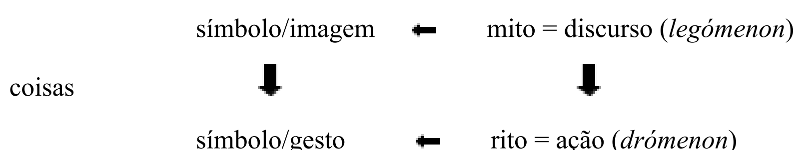
---

[203] LIVRO DE CONCÓRDIA. São Leopoldo: Sinodal; Canoas: Ulbra; Porto Alegre: Concórdia, 2006. p. 69.
[204] BUYST, Ione. A originalidade do rito na liturgia Cristã. **Tear Online.** São Leopoldo, v. 2, n. 1, p. 10-18, jan.-jun. 2013. p. 11.
[205] BUYST, 2013, p. 13.
[206] BUYST, 2013, p. 15.
[207] CROATTO, 2001. p. 329.
[208] CROATTO, 2001, p. 329.

também uma prática periódica, de caráter social, submetida a regras precisas. Ao relacionar diretamente o rito ao símbolo, o teólogo define rito como uma linguagem gestual que, por sua vez, é essencialmente ligada à linguagem narrativa do mito. No mito é relatada uma "história", um determinado acontecimento no qual os deuses são os atores da cena; no rito, "os seres humanos fazem [repetem] o que no mito fazem os deuses".[209] Desta forma:

> O rito não é uma ação puramente humana ou inventada por uma pessoa qualquer. Ele é, de alguma forma, uma ação divina, uma imitação do que fizeram os deuses. Por isso, deve ser repetido como uma ação divina. […] Mas o rito não é só uma ordem cósmica, que é necessário respeitar e realizar. A *imitatio* das ações divinas é a contrapartida da intenção do rito: participar do divino, possibilitar a comunhão com o transcendente. De muitas formas, todos os ritos buscam o contato com o sagrado. Sendo assim, o rito consegue essa participação com o transcendente *imitando simbolicamente um gesto primordial*. Este último é o elemento específico do rito, o que anuncia, consequentemente, a presença de um mito "intencionante", que lhe dá sentido.[210]

Enquanto linguagens da experiência religiosa, símbolo, mito e rito são complementares entre si: o símbolo é díctico, ou seja, manifesta, expressa ou representa as coisas do mundo, mediante gestos, palavras, desenhos, imagens, etc; o mito é um discurso, uma narrativa, uma recitação de uma "história", um relato de um acontecimento (é um *legómenon*); o rito é uma ação performativa, um conjunto de gestos, algo que se "faz", teatralizando e convertendo em cena o que no mito é dito (é um *drômenon*, de *drao* "fazer", que também origina a palavra *drama*).[211] Croatto representa estas noções na seguinte forma gráfica:



Em suma, o rito é dependente do sentido dado pelo mito. Sem o mito intencionante para lhe dar a referência, o rito perde seu valor simbólico. Da mesma forma, o rito age como força atualizadora do acontecimento primordial descrito pelo mito, reforçando "a eficácia sacramental que a recitação da palavra mítica já tem".[212]

---

[209] CROATTO, 2001, p. 333.
[210] CROATTO, 2001, p. 330-331, grifos do autor.
[211] CROATTO, 2001, p. 331.
[212] CROATTO, 2001, p. 333.

4.3 Significados de Rito a partir da sociologia e da antropologia

Ao analisar os ritos a partir de sociedades totêmicas (em especial, aborígenes da Austrália e alguns grupos indígenas da América do Norte), Émile Durkheim os aproxima à religião e destaca a importância de pensarmos os ritos enquanto fenômenos pautados nas relações sociais e que consolidam, com intervalos regulares, sentimentos coletivos:

> A religião é coisa eminentemente social. As representações religiosas são representações coletivas que exprimem realidades coletivas; os ritos são modos de agir que apenas aparecem no meio de grupos unidos e que se destinam a suscitar, manter ou fazer renascer certos estados mentais desses grupos".[213]

Durkheim também aponta o traço distintivo do fenômeno religioso a partir da separação radical entre o tempo profano e o tempo sagrado. Para ele, o fenômeno religioso caracteriza-se pela oposição entre esses dois gêneros excludentes e interdependentes entre si: não pode existir profano sem o sagrado e vice-versa. Como explica Segalen, a partir de Durkheim, "as coisas sagradas são aquelas que as proibições protegem e isolam; as coisas profanas são aquelas a que as proibições se aplicam, e devem permanecer distantes das primeiras".[214] A noção de sagrado é ambígua, podendo ser associada tanto a forças espirituais benévolas e puras quanto a poderes maus e impuros. Entretanto, impuro e puro não são dois gêneros separados, mas duas variantes do mundo sagrado que são passíveis de transmutação: coisas impuras ou más podem se purificar ou santificar, assim como coisas puras ou boas podem se corromper. Seja como for, o sagrado bom ou mau mantém a relação de oposição e dependência ao mundo profano e mundano. O que torna uma coisa sagrada é a crença – enquanto representações que exprimem a natureza das coisas sagradas e as relações que elas mantêm com as coisas profanas – e os sentimentos coletivos que são produzidos a partir dos ritos. De forma resumida, os ritos podem ser pensados como um conjunto de regras de conduta que determinam como o ser humano deve se portar diante das coisas sagradas.

Na qualidade de reguladores do universo cotidiano e profano, os ritos são tanto o ponto de ruptura quanto de contato entre o mundo sagrado e profano, que organizam o ritmo social alternando os tempos entre os dois domínios. "Todo um conjunto de ritos tem por objetivo efetivar esse estado de separação, que é essencial".[215] Durkheim classifica os ritos em três tipos principais: cultos negativos ou tabu, cultos expiatórios e cultos positivos.

---

213 DURKHEIM, Émile. **Formas Elementares da Vida Religiosa**. São Paulo: Paulinas, 1989. p. 38.
214 SEGALEN, 2002, p. 13.
215 DURKHEIM, 1989, p. 363.

Os cultos negativos ou tabus[216] são ritos de privações, provações e sacrifícios que visam preparar o iniciado para a entrada no mundo sagrado. A passagem de um indivíduo do domínio profano ao sagrado está intimamente ligada a interdições e, de certa forma, à dor; o iniciado é submetido a proibições e provações físicas e psicológicas que o purificam, como a abstinência sexual, jejum, reclusão, uso de indumentária específica, marcações no corpo, provas de resistência à dor, entre outras. Como coloca Segalen, "não há religião que não atribua à dor um caráter santificante. Este culto negativo é, de algum modo, uma introdução à vida religiosa".[217]

Os cultos expiatórios ou piaculares (do latim *piaculum*)[218] são relativos à purificação ou expiação, que inspiram tristeza e angústia, como os ritos de luto, marcados pelo silêncio e autoflagelação. São rituais que servem para recordar, enfrentar ou deplorar uma catástrofe e cuja ausência age como uma ameaça à coletividade.

Os cultos positivos[219] são as festas associadas à comunhão, através da ingestão de alimentos sagrados e gestos de oferta. São geralmente cultos alegres que promovem a reunião do grupo em torno de uma celebração, reafirmando o sentimento de coletividade. Os cultos positivos são essencialmente cultos periódicos, que exprimem o ritmo da vida social a partir do ritmo da vida religiosa, alternando épocas profanas com épocas sagradas, do tempo individual ao tempo coletivo, em que a "alma se regenera". Celebrações como missas, festivais religiosos e casamentos são exemplos de cultos positivos.

Das particularidades dos cultos positivos descritos por Durkheim, cabe destacar a que ele denomina como ritos miméticos. Trata-se de gestos imitativos presentes em diferentes procedimentos e em diferentes aspectos que visam representar o objeto (divindade, animal, fenômeno natural, plantas, etc.) cuja reprodução é desejada. Estes gestos se fundamentam em dois princípios básicos: o da comunicação por contágio e o da criação por semelhança. Segundo Durkheim:

> O primeiro [princípio] pode enunciar-se assim: aquilo que atinge um objeto atinge também tudo o que mantém com esse objeto qualquer relação de proximidade ou de semelhança. Dessa maneira, o que atinge a parte atinge o todo. […] Um estado, uma qualidade boa ou má, comunicam-se por contágio de um sujeito para sujeito diferente que mantenha alguma relação com o primeiro. O segundo princípio resume-se, em geral, na fórmula: o semelhante produz o semelhante.[220]

---

216 DURKHEIM, 1989, p. 363-392.
217 SEGALEN, 2002, p. 15.
218 DURKHEIM, 1989, p. 463-491.
219 DURKHEIM, 1989, p. 393-462.
220 DURKHEIM, 1989, p. 426.

Estes princípios, assim como as diferentes categorias de culto, não são necessariamente fechados em si e podem ser observados simultaneamente numa mesma cerimônia. O culto cristão, por exemplo, pode caracterizar-se mais como uma celebração e comunhão típicas da descrição dada de culto positivo, averiguando-se, inclusive a presença de diversos recursos miméticos, como o vinho e o pão representando mimeticamente o sangue e o corpo de Cristo. Entretanto, o culto cristão não deixa de rememorar também o sacrifício de Jesus na cruz, momento que, na sequência ritual do culto, é marcado pelo silêncio e comoção. Como coloca Segalen, “entre cultos positivos e expiatórios existe uma continuidade”.[221] Depois do momento de tristeza, volta-se à celebração da vida, com cânticos, gestos de oferta e gratidão que reforçam a ligação social do grupo.

Dando continuidade à obra de Durkheim, Marcel Mauss transfere o foco de análise do ritual para colocar em foco a noção de sacrifício, que é definido enquanto um ato social e “religioso que, mediante consagração de uma vítima, modifica o status da pessoa moral que o efetua ou de certos objetos pelos quais se interessa”,[222] passando do domínio comum e profano ao domínio religioso e sagrado. Mais adiante, porém, Mauss estende esta noção de sacrifício e de rito para além do campo religioso, admitindo todas as noções que implicassem dor, redenção e dom. Segalen aponta que, ao estudar mais a fundo a questão da natureza das religiões, Mauss propõe uma definição de rito que não desqualifica o reconhecimento de rituais fora do campo religioso, afirmando sua presença mesmo nos atos mais individuais e aparentemente cotidianos, desde que neles exista algo de regrado, como os hábitos de cortesia e os da vida moral.[223] Em rituais de graduação acadêmica, por exemplo, é comum a exaltação dos sacrifícios a que o formando se submeteu de bom grado para alcançar o título que almejava, como o dinheiro investido, o tempo de dedicação aos estudos, as noites mal dormidas concluindo suas teses, o afastamento de atividades sociais de lazer, entre outros, conferindo àquela pessoa o status de merecedor de seu título. Desta forma, o rito é dotado de uma “verdadeira eficácia material”, no sentido em que intenciona “exercer uma ação sobre certas coisas”, podendo ser definida como “ação tradicional eficaz”. Entretanto, esta eficácia da ação, no caso dos ritos, é representada por forças especiais que o rito teria a propriedade de pôr em ação. O rito, assim, constitui-se no ato de crer no seu efeito, através de práticas de simbolização.

---

221 SEGALEN, 2002, p. 15.
222 MAUSS, Marcel; HUBERT, Henri. **Sobre o sacrifício**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 19.
223 SEGALEN, 2002, p. 18-19.

Afastando-se um pouco da definição durkheimiana de rito, que estabelece a dicotomia sagrado/profano e onde os ritos de passagem se dão como uma simples "ida" ao estado sagrado e a volta ao estado profano original, Victor Turner[224] trata os ritos de passagem como um distanciamento do sujeito ritual – seja ele individual ou coletivo – da sua estrutura social e, depois, um retorno, porém, modificado em sua posição social, com um novo status. A partir da análise de ritos de passagem em povos africanos, Turner define rito enquanto um processo, ou seja, algo que se movimenta, que transforma e que traz possibilidade de mudança nas formas de relacionamento e hierarquias sociais. O antropólogo brasileiro Roberto Da Matta, ao introduzir uma resenha a esta obra de Turner, destaque que:

> Realmente, o livro coloca o ponto de vista de estudar os rituais como "se fazendo" e não apenas como feixe de relações lógicas ou formais: como uma estrutura de comunicação. Línguas comunicam e são estruturas vazias por excelência, mas, rituais, mitos e ideologias veiculam ramas, expressam sentimentos, resolvem e colocam problemas, permitem o ensino de paradigmas, controlam energia; submetem categorias, grupos e pessoas. Numa palavra: eles dizem coisas, fazem e, sobretudo, fabricam coisas.[225]

Este processo de movimento dos ritos de passagem pode ser dividido em três momentos específicos. O primeiro é referente ao comportamento simbólico, caracterizado pelo afastamento do indivíduo ou de uma comunidade de um ponto anteriormente fixo, seja uma estrutura social, ou algum atributo cultural. Ou seja, é a saída de um estado anterior.[226] O segundo momento é denominado por ele de transitante e é o estado intermediário. Nesta fase as características da pessoa, ou da comunidade, são ambíguas, pois os atributos e os elementos culturais anteriores (passados) e posteriores (futuros) ainda não estão completos.[227] O terceiro momento por ele posto é o referente à reagregação, que nada mais é se não a "finalização" da passagem. Da instabilidade do segundo momento, a pessoa ou a comunidade passa a um estado de nova estabilidade. A partir do terceiro momento é depositado a esperança de que, a partir de uma estrutura social e cultural, a pessoa ou a comunidade passe a zelar e a responder por padrões éticos e, ou, normas culturais.[228]

Turner enfatiza a relação entre ritual e conflito, procurando demonstrar que no processo da vida social os "dramas sociais" surgem para demarcar a relação dialética entre

---

224 TURNER, Victor. **O Processo Ritual**. Editora Vozes, Petrópolis, 1974.

225 DA MATTA, Roberto. Centralização, estruturas e o processo ritual. Brasília: **Anuário Antropológico**, vol. 1 nº 1, p. 327-335, 1977. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/6010/7902>. Acesso em: 15 abr. 2019, p. 332.

226 TURNER, 1974. p. 116.

227 TURNER, 1974, p. 116-117.

228 TURNER, 1974, p. 117.

"estrutura" – que representa a realidade cotidiana – e "antiestrutura" – momentos extraordinários definidos pelos dramas sociais. Por "drama social", Turner define a unidade do processo social, harmônico ou desarmônico, que emerge em situações de conflito e que se desenrola em quatro fases: separação ou ruptura; crise e intensificação da crise; ação remediadora e reintegração, desfecho final, que pode levar à cisão social ou fortalecimento da estrutura.[229] Como coloca Silva, a partir de Turner, em determinado momento "a estrutura institui a antiestrutura, de modo a produzir um afastamento reflexivo sobre si mesma; em um segundo momento, a antiestrutura tende a contribuir para a revitalização da própria estrutura social".[230] Desta forma, a antiestrutura se configura num espaço "liminar", promovida pela própria sociedade para que esta possa lidar, de maneira reflexiva, com os seus conflitos.

Este raciocínio leva a dois conceitos centrais no pensamento de Turner: *liminaridade* e *communitas*. O primeiro conceito está associado à noção de "margem", de Van Gennep, que se refere a indivíduos transitantes – "que flutuam entre dois mundos" – de uma posição de status a outra, característico dos ritos de passagem. A *liminaridade* corresponde a uma das três fases dos ritos iniciáticos: separação ou preliminares, transição ou liminares e incorporação ou pós-liminares. Enquanto estágio de liminaridade, os indivíduos nesta condição perdem, momentaneamente, sua localização dentro das hierarquias sociais normais:

> Os atributos de liminaridade são necessariamente ambíguos, uma vez que esta condição e estas pessoas furtam-se ou escapam à rede de classificações que normalmente determinam a localização de estados e posições num estado cultural. As entidades liminares não se situam aqui nem lá; estão no meio e entre as posições atribuídas e ordenadas pela lei, pelos costumes, convenções e cerimonial. […] podem ser representadas como se nada possuíssem. Podem estar disfarçadas de monstros, usar apenas uma tira de pano como vestimenta ou aparecer simplesmente nuas, para demonstrar que, como seres liminares, não possuem "status", propriedade, insígnias, roupa mundana indicativa de classe ou papel social, posição em um sistema de parentesco, em suma, nada que as possa distinguir de seus colegas neófitos ou em processo de iniciação.[231]

Na compreensão do rito enquanto um jogo social, alimentado pelo drama social, ocorre uma inversão e uma reorganização das estruturas de poder. A pessoa ou o grupo, que antes estava estabelecido em determinado *espaço-tempo* agora deixa de ser influente e passa a ser inferior e, ao mesmo tempo, torna-se superior. Ou como aponta Turner: "os mais fortes

---

229 TURNER, Victor. The anthropology of performance. In: TURNER, Victor. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987. p. 72-98. Disponível em: <http://erikapaterson08.pbworks.com/f/Antrophology+of+performance%282%29.pdf> Acesso em: 3 jul. 2019. p. 74.

230 SILVA, 2005. p. 37.

231 TURNER, 1974, p. 116-117.

tornam-se mais fracos; os fracos agem como se fossem fortes".[232] Sob este ponto de vista, a *communitas* surge espontaneamente nos momentos de liminaridade e de antiestrutura. O conceito de *communitas* consiste na relação entre indivíduos concretos, históricos, idiossincráticos e que não estão segmentados em funções e posições sociais, mas reconhecem-se uns nos outros como iguais, motivados por valores, crenças ou ideais coletivos. Também tende a caracterizar-se pela efemeridade, já que, assim como os ritos de passagem, dramas sociais e liminaridade consistem em momentos extraordinários, os quais interrompem com o fluxo normal da vida cotidiana. Segundo Silva:

> As noções de antiestrutura e de liminaridade, discutidas por Turner, […] estão associadas à ideia do "vazio" - referentes à ausência de normas e regras formais controladoras dos desejos e da ação. É o espaço onde aflora a criatividade, os sonhos e os desejos tendem a manifestar-se no comportamento livre – num clima de efervescência geradora de valores, imagens e símbolos referenciais de unidade e/ou coesão social.[233]

A noção de liminaridade proposta por Turner, entretanto, está mais relacionada aos ritos de passagem estudados por ele nas chamadas sociedades tradicionais, tendo desenvolvido o conceito de "liminóide" para distinguir estes daqueles fenômenos culturais semelhantes aos dramas sociais e ritos de passagem que podem ser percebidos nas sociedades complexas,[234] como as atividades ligadas ao campo das artes e dos esportes. Enquanto nas sociedades tradicionais os dramas e os ritos configuram momentos de efervescência e revitalização da ordem social, nas sociedades complexas as práticas culturais tendem a configurar "momentos à parte do todo social e muito mais voltados para as expectativas individuais ou interesses particulares da diversão e entretenimento",[235] sendo, assim, uma questão de consciência individual direcionada pelo gosto, e não uma consciência coletiva ligada à tradição e à obrigatoriedade. Quanto às semelhanças entre fenômenos liminares e fenômenos liminóides, Turner enfatiza a dimensão da criatividade, da reflexividade e de ruptura temporária do fluxo da vida social, demarcadas pelos eventos simbólicos e culturais,

---

232 TURNER, 1974, p. 203.

233 SILVA, 2005, p. 43.

234 Por sociedades complexas se compreendem as sociedades ocidentais que se estruturam a partir da produção da mercadoria, desenvolvendo-se num contexto multicultural, lastreada por identidades diferenciadas. Nestas sociedades, predomina a lógica do capital cuja manifestação se presentifica numa intrincada rede de produção de massa, voltada para o consumo. A sociedade complexa se diferencia da sociedade tradicional pelo fato de que nesta as relações são compreendidas mais estreitamente desde uma lógica binária e em menor medida sob a complexidade das relações sociais. Não há diferenciação qualitativa entre uma e outra, e sim de amplitude de sua organicidade. PEIRANO, Mariza G. S. Etnocentrismo às avessas: o conceito de "sociedade complexa". **Dados**, Revista de Ciências Sociais, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 97-115, 1983. Disponível em: <http://www.marizapeirano.com.br/artigos/1983_etnocentrismo_as_avessas.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2019.

235 SILVA, 2005, p. 40.

onde os atores sociais se inserem em representações de papéis e jogos simbólicos. Desse modo, Turner desloca a ênfase da teoria dos dramas sociais, voltados para a análise das sociedades tradicionais, para a "teoria da performance".

Ele estabelece, ainda, a distinção entre as "performances sociais", que compõem os ritos como as peregrinações religiosas, insurreições e "dramas sociais", e as "performances estéticas", tais como os "dramas estéticos-teatrais", no sentindo de propiciarem uma experiência singular através do desempenho de papéis figurativos. Schechner[236] concorda com esta noção de Turner de conceber que os eventos rituais e os dramas sociais configuram, na prática, uma espécie de "metateatro", por constituírem um espaço simbólico de representação metafórica de realidade social. Nesta mesma direção, Adam aponta que:

> O ritual nos possibilita, portanto, viver o drama social e representar o jogo social. À semelhança do teatro, o ritual também tem a função de expressar um metacomentário social segundo normas determinantes e por meio de uma sequência ordenada, de onde os passantes emergem renascidos, novamente integrados e transformados [catarse].[237]

Interessando pelo projeto da "antropologia da performance", Schechner procura aproximar os estudos da antropologia com os do teatro, destacando alguns dos pontos de convergência entre os métodos antropológicos e teatrais, propondo o aprofundamento desta interdisciplinaridade. Para ele, não existe distinção entre "rito" e "teatro", pois as duas categorias representam eventos de natureza performática, fazendo parte do mesmo movimento *continuum* que vai do rito ao teatro e vice-versa.

> A Performance [atuação] é um termo inclusivo. O teatro é apenas um nó num continuum que vai desde as ritualizações de animais (incluindo seres humanos) até performances na vida cotidiana - cumprimentos, exibição de emoções, cenas familiares, papéis profissionais e assim por diante - através de jogos, esportes, teatro, dança, cerimônias, ritos e atuações de grande magnitude.[238]

Ele esclarece, porém, as diferenças entre os eventos performáticos entendidos como "ritos" e aqueles entendidos como "teatro", destacando as noções de "eficácia" e "entretenimento". De acordo com Silva, a partir de Schechner:

---

236 SCHECHNER, 1988.

237 ADAM, Júlio Cézar. **Liturgia com os pés:** estudo sobre a função social do culto cristão. São Leopoldo: Sinodal/EST, 2012. p. 240.

238 "Performance is an inclusive term. Theater is only one node on a continuum that reaches from the ritualizations of animals (including humans) through performances in everyday life – greetings, displays of emotion, family scenes, professional roles, and so on – through to play, sports, theater, dance, ceremonies, rites, and performances of great magnitude". SCHECHNER, 1988, p. 16, tradução própria.

> Uma performance define-se como "eficácia" quando tem repercussões significativas na sociedade, tais como solucionar conflitos, provocar mudanças radicais, redefinir posições, papéis e/ou o status dos atores sociais. [...] Inversamente, as performances voltadas para o "entretenimento" não alteram de modo efetivo nada na sociedade, conforme seria o caso dos espetáculos teatrais. [...] Nenhuma performance é puramente "entretenimento" ou absolutamente "eficácia".[239]

Com relação à sequência total da performance, Schechner as divide em sete partes que compõem um sistema: treinamento, oficinas, ensaios, aquecimentos, performance, esfriamento e balanço.[240] Para ele, existem diferenças entre performances de acordo com a parte da sequência que é enfatizada. O drama de teatro nô, por exemplo, dá maior ênfase ao treinamento detalhado, de tal forma que ensaios e oficinas sejam desnecessários, enquanto a convenção teatral euramericana foca-se mais no momento do espetáculo. Schechner compara as fases da sequência total da performance com os ritos iniciáticos categorizados por Van Gennep, no sentido de que ambas envolvem uma separação, uma transição e uma incorporação. Assim, treinamento, oficina, ensaio e aquecimento são preliminares, assim como os ritos de separação; o ato performático é análogo ao momento liminar e aos ritos de transição; os esfriamentos e balanços correspondem aos pós-liminares, ou ritos de incorporação.

Outro pensador da contemporaneidade que amplia a noção de rito e performance para além do campo religioso é Claude Rivière, a partir de estudos da antropologia do cotidiano. Herdeiro das ideias de Durkheim, Rivière coloca em evidência o problema da relação entre rito, sagrado e religião, que são os termos fundamentais trabalhados por seu antecessor em "As formas elementares da vida religiosa". Nesta obra, o rito é apresentado enquanto uma força essencialmente coletiva, uma representação da sociedade em ato e, por isso mesmo, algo que extrapola os recortes dados exclusivamente pelas instituições religiosas. Assim, para Rivière, "o campo do sagrado transborda bastante o campo do religioso",[241] sem que esta constatação venha a se opor à distinção durkheimiana entre o tempo profano e o tempo sagrado.

> Para ele [Durkheim], esse sagrado, ambivalentemente puro e impuro, não passaria de uma hipóstase da força coletiva do corpo social; por conseguinte, o rito constituiria uma expressão simbólica dos valores fundamentais que unificam os membros de uma sociedade. Ao fazer transbordar o religioso pela noção mais ampla do sagrado e ao indicar a sociedade como fonte da sacralidade, Durkheim tede,

---

239 SILVA, 2005, p. 50.
240 SCHECHNER, 1988, p. 222-226.
241 RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos**. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 36.

> conscientemente ou não, para uma forma de dessacralização dos ritos, já que acaba por reconhecê-la como forma geral de expressão da sociedade e da cultura.[242]

Por mais que esta dessacralização dos ritos possa ser melhor observada na vida cotidiana moderna (muito em razão dos processos atuais de secularização e declínio da influência exercida pelas grandes igrejas históricas),[243] Rivière afirma que "sempre existiram ritos profanos, independentemente do estado da sociedade na qual eles se foram inscrevendo".[244] A perspectiva ritual pode ser explorada em muitas práticas comuns do cotidiano, desde o prazer de uma refeição completa aos rituais esportivos e de graduação acadêmica, mesmo que nessas práticas não se observe relações explícitas com qualquer crença religiosa.[245] Entretanto, Rivière aponta que o rito deve conter certo local, conjunto de valores específicos e corpos:

> Quer sejam bastante institucionalizados ou um tanto efervescentes, quer presidam a situações de comum adesão a valores ou tenham lugar como regulação de conflitos interpessoais, os ritos devem ser sempre considerados como conjunto de condutas individuais ou coletivas, relativamente codificadas, com um suporte corporal (verbal, gestual, ou de postura), como caráter mais ou menos repetitivo e forte carga simbólica para seus atores e, habitualmente, para suas testemunhas, baseadas em uma adesão mental, eventualmente não conscientizada, a valores relativos a escolhas sociais julgadas importantes e cuja eficácia esperada não depende de uma lógica puramente empírica que se esgotaria na instrumentalidade técnica do elo causa-efeito.[246]

Compreendendo de uma forma mais abrangente, pode-se definir rito enquanto um espaço no qual existam certos processos repetitivos com grande carga de simbologia, a partir de significações específicas que ocorrem de forma coletiva ou individual.

Interpretação semelhante faz Júlio Adam acerca da Romaria da Terra:

> Como expressão simbolicamente ritualizada da busca cotidiana por espaço de vida, a Romaria da Terra une, por meio dos rituais da caminhada, da descoberta de lugares, da memória e da articulação de esperança, elementos políticos e religiosos num evento destacado por aspectos festivos e celebrativos, de modo que a romaria expressa, reafirma, reinventa e renova a luta pela terra tanto em sua forma como em seu conteúdo. É justamente nessa alternância entre celebração e vida cotidiana, por intermédio da vivência conjunta de um ato representativo, que surge a força para *communitas* ou antiestrutura.[247]

---

[242] RIVIÈRE, 1997, p. 45.
[243] MOTTA, Roberto. Prefácio à edição brasileira. p. 7-23. In: RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos.** Petrópolis: Vozes, 1997. p. 12.
[244] RIVIÈRE, 1997, p. 27.
[245] RIVIÉRE, 1997, p. 27.
[246] RIVIÈRE, 1997, p. 30.
[247] ADAM, 2012.

Embora o autor amplie a interpretação do termo, na citação ele define que os elementos ritualizantes são obtidos também a partir de situações da cotidianidade. Nesta interpretação, os elementos devem relacionar as pessoas a um conjunto de percepções da realidade no intuito de reformular conceitos e perspectivas. O rito passa a ser compreendido como algo vivo, em constante atualização, constituído a partir das mais diversas realidades pessoais e comunitárias, transferindo a ele um elemento de transformação na vida e na celebração em comunidade.

Seguindo a análise do pesquisador, o ritual começa a englobar distintas percepções da realidade, e não apenas isso, ele ao mesmo tempo engloba a religião e a política, o santo e o profano, bem como o litúrgico e o cotidiano.[248] Para Huxley, é nesse processo ritualístico que a pessoa participante passa à compreensão de outra realidade, ou ainda, ocorre um processo catártico, onde se dá uma *ressignificação* ou uma *transcendência* da realidade.[249] De forma similar, aponta Croatto, no processo de *trans-significação do real* é onde não apenas ocorre uma ressignificação da realidade mas também, um processo de transcendência do real.[250]

O rito reconfigura a realidade por meio da lógica do mito. A cotidianidade é ritualizada na temporalidade, os símbolos permitem que os processos repetitivos ganhem sentido e deem organicidade ao modo pelo qual os indivíduos tendem a enfrentar o mundo. É assim que os dias santos e feriados historicamente significativos representam ritualmente uma compreensão a partir do mito que ganha vinculação e força junto à mentalidade coletiva.

> Todas as ocupações temporais são suspensas quando ocorrem as grandes solenidades religiosas. […] O caráter distintivo dos dias de festa corresponde, em todas as religiões conhecidas, à pausa no trabalho, suspensão da vida pública e privada, à medida que estas não apresentam objetivo religioso. […] É que o trabalho é a forma eminente da atividade profana: não tem outro objetivo evidente senão prover às necessidades temporais da vida; coloca-nos em relação unicamente com coisas vulgares. Ao contrário, nos dias de festa, a vida religiosa atinge grau de excepcional intensidade. O contraste entre essas duas espécies de existência é pois, nesse momento, particularmente acentuado; por conseguinte, não podem coexistir. O ser humano não pode se aproximar intimamente de seu deus quando traz em si as marcas de sua vida profana; inversamente, ele não pode retornar a suas ocupações usuais quando o rito acaba de o santificar.[251]

---

248 ADAM, 2012, p. 236.

249 HUXLEY, Aldous. **As portas da percepção e céu e inferno**. 9. ed. Porto Alegre: Globo, 1979. p. 120.

250 CROATTO, José Severino. **As linguagens da experiência religiosa**: uma introdução à fenomenologia da religião. São Paulo: Paulinas, 2001.

251 DURKHEIM, 1989, p. 372.

O rito é a teatralização da própria vivência coletiva. É uma maneira de organizar a vida social e estabelecer os limites os quais permitem enfrentar situações desconhecidas. Por sua dinâmica e estrutura sequencial, ordenada por fases e ordem, sempre cíclica, o rito pode ser percebido como um tipo de interação dos indivíduos com a realidade exterior no sentido de se auto perceber em relação com objetos e ocorrências que não podem ser reduzidas à simples vontade coletiva ou individual. O ritual se constitui num modo de relação estruturadora pela qual alguém estabelece uma economia simbólica com uma determinada realidade cuja razão é desconhecida. Por isso, a própria existência ritualizada constitui a forma da vida biológica cuja reprodução exige sempre certo delineamento fásico, isto é, o rito está presente nos modos culturais pelos quais os seres humanos entendem seu desenvolvimento, sendo a vida sexual, o nascimento de uma criança, seu desenvolvimento e ocaso, organizados ritualmente. O rito é eficaz. É sempre um momento extraordinário no qual a rotina é ressignificada. As pessoas submetidas à lógica do rito:

> [...] sentem, com efeito, que a verdadeira função da religião não é nos fazer pensar, enriquecer nosso conhecimento, acrescentar às representações que devemos à ciência, representações de outra origem e de outro caráter, mas nos faz agir, nos ajuda a viver. […] Ele sente em si força maior para suportar as dificuldades da existência e para vencê-las.[252]

Nestes termos, ao tomarmos o evento cosplay sob a lógica do rito, podemos alinhar uma interpretação pedagógica e terapêutica a essa linha lúdica de interação simbólica com a arte pop contemporânea. Ao imergir em personagens da arte pop, o sujeito acaba por interagir numa rede simbólica que dialoga com sua subjetividade e com valores que, muitas vezes, só são acessados por dramatizações existenciais que lidam os significantes de cada pessoa. O evento cosplay é um rito que marca tanto a ruptura quanto o ponto de convergência entre dois reinos da experiência: o mundo da existência contingente, cotidiana e profana, e o mundo da existência transcendental, fantástica e sagrada. Os ritos, como observa Durkheim, reafirmam os sentimentos morais dos grupos sociais.

> [...] não pode haver sociedade que não sinta a necessidade de conservar e reafirmar, a intervalos regulares, os sentimentos coletivos e as ideias coletivas que constituem a sua unidade e a sua personalidade. Ora, essa restauração moral só pode ser obtida por meio de reuniões, assembleias, congregações, onde os indivíduos, muito próximos uns dos outros, reafirmam em comum os seus sentimentos comuns, daí, cerimônias que, por seu objetivo, pelos resultados que produzem, pelos procedimentos que empregam, não diferem, quanto à natureza, das cerimônias propriamente religiosas.[253]

---

[252] DURKHEIM, 1989, p. 493.
[253] DURKHEIM, 1989, p. 504-505.

Desta forma, os cosplayers podem ser pensados como indivíduos transitantes entre o mundo da experiência cotidiana e o da experiência fantástica. O *evento* compreende uma antiestrutura no sentido em que demarca um afastamento com a estrutura social – do fluxo da vida comum e cotidiana – caracterizando-se por ser um momento extraordinário. O sentimento produzido pela *communitas* também pode ser observado entre os participantes do *evento*. Como coloca uma das entrevistadas: "como era meu primeiro *evento*, eu me senti no meio de pessoas loucas, um outro universo. Eu pensei, meu Deus, tem mais pessoas assim no mundo, não é só eu". Durante a performance cosplay, o personagem importa mais do que a pessoa que o está representando: os status que os indivíduos possuem dentro das hierarquias normais da realidade cotidiana são deixados de lado, dando prioridade à identidade do personagem. Numa conversa informal entre os participantes do *evento*, informações como a profissão, escolaridade, bairro em que residem, bens que possuem e até o próprio nome não são tão relevantes, prevalecendo o interesse pelas características e histórias dos personagens e pelos gostos compartilhados dentro do referencial da cultura pop. É comum a prática da adoção de um nome ou apelido exclusivo ao meio cosplay e dos *eventos*, sendo que, muitos dos que afirmam possuir vínculo de amizade no meio, não necessariamente conhecem o amigo pelo nome civil. Como relatou outro entrevistado, "ali, quase todo mundo só me conhece por 'Boog', só dois ou três sabem que meu nome é Rafael, mas, mesmo sabendo, só me chamam de 'Boog'". Enquanto figuras marginais e anônimas, os inseridos no meio cosplay se sentem mais livres para compartilhar seus gostos, fantasias e "loucuras", e facilmente se reconhecem como semelhantes.

Assim, como "ritos de passagem" e os "dramas sociais", o ritual da confecção do cosplay pode ser considerado uma performance que envolve mais "eficácia", no sentido de conceder ao cosplayer um *status* de diferenciação permanente no meio cosplay. Já a performance dos *eventos*, como no teatro, caracteriza-se mais por performance de "entretenimento", como uma ida à antiestrutura do mundo da fantasia e um retorno à estrutura do cotidiano habitual, sem grandes alterações efetivas. O ritual de confecção do cosplay e a performance no *evento*, entretanto, não configuram performances separadas, mas duas etapas constituintes da mesma sequência de performance.

Assim como os atores do teatro se preparam e estudam até serem reconhecidos por esse *status* pelo público, pela crítica e pelos colegas, os cosplayers se empenham na criação de cada cosplay, além de apreenderem ao longo do tempo múltiplas técnicas de confecção e, em alguns casos, ensaiarem para as apresentações e concursos. Estes momentos correspondem às

preliminares. Uma vez adquirido o reconhecimento como “ator” e “cosplayer”, os iniciados são transformados e esse *status* se torna permanente e, mesmo que venham a deixar de exercer essa atividade, não deixam de ser reconhecidos como tais e de ter acesso ao universo particular desta performance. Um ator de teatro é vinculado a um personagem cuja atuação foi marcante em sua carreira da mesma forma em que um cosplayer o é. O momento da performance é liminar e, portanto, também de transição. É o momento em que o *performer* compartilha sua identidade com a do personagem para subir no palco do teatro ou do *evento*, transitando entre os dois universos – o da sua experiência contingente e o da experiência transcendental do personagem. No teatro, as pós-liminares – do esfriamento e balanço – geralmente são celebrações após a apresentação do espetáculo; os integrantes da peça saem para comer, beber e conversar, depois realizam o balanço, conferem as críticas. Após o *evento*, os cosplayers quase sempre voltam para casa em exaustão e passam as semanas seguintes pesquisando, organizando e editando as centenas de fotografias que registraram durante a performance, e depois publicam parte delas nas redes sociais virtuais, *blogs*, *web sites*, etc. Tanto no teatro quanto nos *eventos*, as pós-liminares também são sentidas pela audiência que, tendo experimentado a performance, também foi afetada por ela. Como, no caso dos *eventos*, as performances são essencialmente interativas e estimulam a sociabilidade, os participantes costumam procurar pelas redes sociais e páginas do *evento* o contato – endereço de e-mail, *facebook* – de algumas pessoas com que tiveram contato naquele meio. Também trocam e, ou, divulgam fotografias, criticam e elogiam cosplayers e produtoras e passam a consumir os produtos culturais adquiridos no *evento*, como DVDs de anime e mangás.

À propósito dos atributos liminares da performance, Schechner enfatiza a característica particular do que ele denominou como *transportation*, sugerindo que participar de uma performance implica deslocar-se momentaneamente para os espaços físicos e simbólicos de um “mundo recriado”, onde o *performer* apresenta-se como um sujeito múltiplo, ou, conforme a expressão usada por Schechner, um “não eu” e “não não eu”:

> Colocar a máscara do cervo fazia do homem “não um homem” e “não um cervo”, mas algum lugar entre. […] O pano branco que o dançarino fica ajustando é a fisicalização da impossibilidade de uma transformação completa em um cervo. Nos momentos em que o dançarino é um “não eu” e contudo um “não não eu”, sua própria identidade, e aquela do cervo, é localizável apenas nas áreas liminais.[254]

[254] SCHECHNER, 1988, p. 214.

A transformação incompleta do ser diz respeito às alterações que afetam tanto os *performers* quanto os espectadores durante a ação da performance. As identidades dos sujeitos envolvidos sofrem uma transformação, onde – a partir da incorporação de um personagem do teatro, de um anime ou de um deus ritualístico – o “eu” é localizado num “lugar entre” identidades, envolvido na experiência singular de “ser levado a algum lugar”, quando num estado de transe, ou desafio de tornar-se outro sem deixar de ser a si mesmo. Schechner ressalta que esta transformação é propositalmente incompleta, pois a consciência do *performer* não deixa de estar operativa durante a ação: o “eu comum” é necessário. A transformação de consciência que ocorre durante a performance é, assim, pautada na dialética não resolvida da coexistência de “eus” múltiplos. É a essa experiência que está referenciada a noção de *transportation*, que caracteriza qualquer tipo de evento performático, independente dele estar mais voltado à “eficácia” ou “entretenimento”. Entretanto, consiste numa experiência temporária que, em alguns casos, também implica num *status* permanente. Este desdobramento Schechner denomina de *transformation*, referente às afetações da performance que instituem um novo papel para o *performer* na sociedade, assim como proporciona tanto para os espectadores quanto para *performers* a possibilidade de desenvolverem uma consciência crítica de si mesmo e de sua realidade social, a partir do efeito ruptura, ou seja, do distanciamento que leva à reflexão.

Para os *performers* cosplay, a intensidade do vínculo com o personagem tem grande importância e é considerada o segundo ponto que os diferem daqueles que se fantasiam apenas por brincadeira – depois do ritual de sofrimento/sacrifício da confecção do cosplay. Isto porque, para eles, fazer cosplay implica em “interpretar, incorporar e viver [o personagem] por um dia”, sendo necessário que seja “um personagem que o cosplayer gosta e se identifica”. A intensidade de vínculo serve como medidor da capacidade do cosplayer em transformar-se, momentaneamente, no personagem, sem deixar de ser ele mesmo no processo. A performance cosplay, portanto, possui a característica de *transportation* pensada por Schechner. Existe toda uma preocupação por parte do cosplayer em se apresentar o mais fiel possível ao personagem. Não somente a indumentária é preparada, mas todos os pequenos detalhes, desde a tom da peruca, a cor dos olhos, das unhas, os acessórios e, principalmente, o comportamento é imitado com rigor. Para isso, é necessário que haja algum tipo de afinidade prévia entre o cosplayer e o personagem. Entretanto, por mais inserido que o cosplayer esteja nas características do personagem, ele nunca “se rende” por completo a essa máscara. Para ele e para todos que o assistem, não há dúvidas de que se trata de uma dupla exposição, do

cosplayer e do personagem. Ao narrar a história dos personagens, o cosplayer partilha de um modelo exemplar de ação e destino, invertendo simbolicamente para si mesmo os elementos significantes que venham a edificar sua própria existência. A narração de histórias possui características importantes para a imaginação humana, como bem assinala Reblin:

> [...] ao explorarem histórias ou modelos exemplares, ao serem uma versão atualizada das lendas e heróis do passado, embasada nos mitos antigos, ao apresentarem os valores elevados, isto é, aquilo que condiz e inspira a humanidade a ir adiante, as histórias dos super-heróis se tornam mitos; pois, em suma, os mitos são justamente histórias originárias geradoras de cultura que visam manter e reafirmar a identidade de um grupo, sustentar sua coesão interna, inspirar e dar sentido em lidar com aspirações, valores e projeções. Nessa perspectiva, mitos são narrativas que encantam (no duplo sentido: enfeitiçam quanto maravilham) e, ao encantar em sua audiência, reencantam seu mundo.[255]

O ritual cosplay – pautado na lógica da linguagem do mito – se torna parte integrante do processo de ativar o imaginário a partir dos esquemas simbólicos de seus *performancers* no intuito de transformar (h)istórias exemplares (mitos) em dispositivos integradores que liguem (ou religuem) as partes obscuras ou não acessadas da personalidade às partes conscientes, galvanizando assim elementos da ficção e da aventura fantástica em valores e projeções de fundo moral.

---

[255] REBLIN, 2015, p. 157.

5 COSPLAY COMO PROCESSO RITUALÍSTICO PERFORMÁTICO

5.1 As razões existenciais do Cosplay

> *O ser humano cria a partir da necessidade do corpo de transformar um mundo ameaçador e opressor que ele tem diante de si num mundo em que ele possa se sentir "em casa* (Iuri Andreas Reblin).

No meio cosplay, não é raro o relato de pessoas que dizem que dentro destes eventos elas se sentem "em outro universo", no "mundo da fantasia e da imaginação", onde os personagens da ficção estão vivos, "em carne e osso", e acessíveis ao mundo cotidiano e pessoas comuns, um lugar onde elas "se sentem em casa" e encontram "outras pessoas doidas" como elas mesmas, com gostos parecidos e muito amigáveis.[256] Ao ser perguntada, em entrevista semi-estruturada, sobre as primeiras experiências com cosplay e os eventos temáticos, a cosplayer Gabs[257] respondeu da seguinte forma: "como era meu primeiro *evento*, eu me senti no meio de pessoas loucas, um outro universo. Eu pensei, meu Deus, tem mais pessoas assim no mundo, não é só eu". O cosplayer Bian[258] descreveu a sensação do primeiro contato com este meio assim: "senti como se eu estivesse dentro de um anime que tinha vários personagens de animes diferentes". Mas o que significa exatamente esta sensação de estar dentro de um anime, num "outro universo"? E, ainda, o que significa este "sentir-se no meio de pessoas loucas como a si própria"? Como se explica este súbito sentimento de "achar-se em casa" mesmo estando em "outro mundo" e no meio de pessoas que são ao mesmo tempo desconhecidas e familiares? Estas são as perguntas de partida para o desenvolvimento das ideias deste capítulo, que pretende, ainda, trazer para a discussão as noções de mito e rito dentro do contexto da performance cosplay.

Em um artigo construído a partir da pesquisa sobre o meio cosplay, Gabriel Soares, da área da Comunicação, procura entender o que motiva estas pessoas, "por que alguém ia querer se fantasiar de super-herói?", "por que fazer cosplay?", e parte da hipótese de que a prática cosplay está associada "à busca do ser humano por uma realidade da qual ele possa fazer parte".[259] A partir de Huizinga,[260] Soares analisa o cosplay enquanto um jogo, cuja essência é a brincadeira, a diversão, algo que "foge do comum, se torna um intervalo da vida cotidiana", fazendo do evento de anime uma espécie de "templo", um lugar específico onde o

---

256 COSTA, 2014.
257 Gabs, 19 anos, cosplayer desde os 16, membro do grupo cosplay KonohaRS. Entrevista realizada em 2012.
258 Bian, 19 anos, cosplayer desde os 15, membro do grupo cosplay KonohaRS. Entrevista realizada em 2012.
259 SOARES, 2015, p. 161.
260 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

jogo acontece, ressaltando a natureza extraordinária do jogo e sua intenção de tentar "fugir do cotidiano, dos costumes e da pressão da sociedade e, principalmente, do único mal irremediável, a morte".[261] Concluindo o pensamento de que a razão pela qual os cosplayers se fantasiam é ligada à vontade de pertencer a algum lugar, Soares afirma:

> Ao jogar, tentamos fugir da realidade, pois esta não nos agrada. E não nos agrada porque não nos sentimos parte dela por diversos motivos. No entanto, quando jogamos, podemos fazer parte de outras realidades, que nos agradam mais, podemos entender aqueles que fazem parte dessa realidade que não é realidade, nos relacionar com eles e encontrar neles tudo o que queríamos encontrar em nós. Não apenas isso, podemos encontrar outras pessoas na mesma situação, que também buscam encontrar algo, e que fazem parte da vida real. Com elas, é possível acreditar que achamos o lugar certo, onde podemos esquecer que a vida não tem sentido algum e arranjar um sentido agradável, nem que seja só por um dia. É tudo uma questão de diversão, de fingir ser o que jamais poderia ser, e de fingir acreditar.[262]

Soares, entretanto, não deixa explícito o que seria esta "realidade que não é realidade". Chega a mencionar algumas vezes o meio cosplay como um "mundo da fantasia" e mesmo um "mundo cultura", enquanto algo que se opõe ao "mundo real",[263] mas, neste artigo em particular, não aborda quais seriam as fontes simbólicas que constroem esta fantasia e de que forma se dá esta construção. Implicitamente, fala um pouco sobre super-heróis e cita alguns produtos midiáticos de onde saem os personagens-base dos cosplays, mas não trabalha esta questão específica com maior profundidade. Sem dúvida, Soares destaca neste trabalho aspectos muito relevantes para o entendimento da performance cosplay, como a noção de jogo, as frustrações quanto à realidade concreta e o desejo por encontrar um lugar para pertencer (que é comum a todo ser humano), o elemento mimético dos jogos de máscara[264] (que também aparece indiretamente no trecho citado, "nos relacionar com eles e encontrar neles tudo o que queríamos encontrar em nós"), e, quando coloca que "podemos encontrar outras pessoas na mesma situação", também dá algumas pistas em relação ao sentimento de familiaridade e de empatia despertado no meio cosplay. Entretanto, esta questão ainda fica em aberto.

A pesquisa da Mônica Nunes talvez se aproxime um pouco mais destes pontos, ao colocar em evidência o quesito "gostos em comum".

> Os depoentes concebem os eventos de animes como lugares de acolhimento, frequentemente descritos como 'lugares seguros', onde se encontram e criam novas

---

[261] SOARES, 2015, p. 171.
[262] SOARES, 2015, p. 187.
[263] SOARES, 2015, p. 166.
[264] SOARES, 2015, p. 175-177.

> amizades, 'lugar sem confusão' para experimentar a alegria de estar junto vivenciando as mesmas preferências.[265]

Em outro momento, a autora indica quais seriam as fontes simbólicas que fundamentam estas preferências vivenciadas e compartilhadas no meio cosplay: "a eletrola, os discos, o rádio e finalmente a televisão igualmente desenham um arcabouço sensório-perceptual que produz formas de emoções. A recém-surgida cultura de massa constituiu-se em uma nova máquina de construção de subjetividades".[266] Para explicar conceitualmente estas referências simbólicas (ou seja, as narrativas da cultura pop/cultura de massa que referenciam o meio cosplay), Nunes utiliza o termo "consumo simbólico-afetivo", que diz respeito às relações entre comunicação, consumo e memória que marcam os fenômenos culturais da era contemporânea. Partindo de uma perspectiva oriunda das Ciências da Comunicação e Semiótica, com enfoque nos estudos das Práticas de Consumo, Soares procurou engajar-se em métodos etnográficos de inserção em campo para compreender melhor os mecanismos subjetivos que influem sobre as escolhas, preferências e laços que se criam entre cosplayers e personagens escolhidos. Soares considera o fenômeno cosplay como sendo uma prática comunicativa, de consumo e também uma semiosfera, ou seja, um espaço gerador de sentidos e de múltiplos textos culturais.[267] Conforme a análise da autora:

> As pesquisas de campo trazem uma cartografia de pequenas histórias e vozes que permitem perceber singularidades e regularidades em torno dos modos de lembrar, de selecionar personagens para serem materializados pelo cosplay, desvelando modos de consumir que se desdobram em consumo material e midiático e no que venho denominando por consumo simbólico-afetivo, isto é, revestido de significados imateriais e emocionais. As conexões consumo-memória ajudam a responder sobre como os cosplayers habitam e consomem as memórias das narrativas que impulsionaram o desejo por determinado cosplay e também tornam possível o entendimento sobre as vinculações entre o cosplayer e cosplay e entre membros deste coletivo.[268]

Pelo que se pode apreender deste trabalho, as referências simbólicas do meio cosplay são denominadas pela autora pelo termo "consumo simbólico-afetivo" por se referir a um processo simultaneamente mercadológico, cultural e de construção de subjetividades: é dito "consumo" no sentido de ser algo que "se usa", "se ingere", "se absorve", mas também indica a relação entre "consumo" e "mercado", por se tratar de produtos culturais ligados à lucrativa indústria do entretenimento que, por sua vez, está pautada nas ferramentas de amplo compartilhamento comunicacional das mídias de massa; e é dito "simbólico-afetivo" por que

---

265 NUNES, 2015, p. 71.
266 NUNES, 2015, p. 40-41.
267 NUNES, 2015, p. 24.
268 NUNES, 2015, p. 29.

estes produtos, para além do consumo mercadológico, também atuam no campo das emoções e significações individuais e coletivas. A partir de Everaldo Rocha e Cláudia Pereira, Soares afirma que "o consumo é um sistema cultural, portanto simbólico, e de significação, especialmente um sistema de representações, práticas e valores compartilhados coletivamente",[269] além de operar um sistema de classificação que aproxima e distancia pessoas e coisas, regulando as relações sociais e construindo identidades. Desta forma, consumo também pode ser entendido como uma forma de linguagem e de código social que marca a vida cotidiana da atualidade.

Outro conceito em destaque no trecho citado é o de "consumo-memória". A partir dos estudos simiológicos da Escola de Tártu-Moscou e, em especial, dos trabalhos de Iuri Lotman e Bóris Uspenkii, Soares afirma que "a cultura é memória não hereditária da coletividade" e, ampliando mais a ideia, define cultura como semiosfera, ou seja, "um sistema complexo que organiza as informações geradas por seus textos e as conserva".[270] Desta forma, a autora entende a prática cosplay como um texto cultural, uma linguagem, e a cena cosplay como uma semiosfera, um espaço ordenado gerador de signos e sistemas de memória articulados em regimes de consumo e sociabilidade.[271] Algo importante de ser mencionado a respeito da memória é que ela está ligada à lembrança que, por sua vez, é revestida de significados imateriais e emocionais, oriundos do consumo simbólico-afetivo. Fazer cosplay não deixa de ser, assim, uma forma de rememorar, reviver e retroalimentar textos/consumos simbólicos-afetivos vivenciados originalmente num momento passado. "Compreende-se memória [...] como processo e construção, que opera a partir do presente para então reconstruir o tempo vivido que tornou possível a escolha deste ou daquele personagem e/ou narrativa fontes para o cosplay".[272] Esta memória de um momento passado, uma memória dos afetos acionada pelo consumo de narrativas que falam a um tempo, "por vezes idílico, por vezes dramático", remete às lembranças dos espaços domésticos, do conforto de assistir pela televisão uma série da qual se é fã, sentado no sofá da sala de estar, ou dormitório, ou mesmo através dos computadores pessoais e smartphones, em suma, espaços íntimos, seguros, familiares.[273] Como coloca Nunes:

---

[269] NUNES, 2015, p. 25.
[270] NUNES, 2015, p. 67.
[271] NUNES, 2015, p. 68-69.
[272] NUNES, 2015, p. 25-26.
[273] NUNES, 2015, p. 49.

> Na cena cosplay, a memória midiática é também acionada pela memória afetiva, familiar, e pelas materialidades que compõem os indumentos. Ao serem indagados por que escolhem fazer cosplay dos personagens de *Star Wars*, João prontamente responde, deixando surgir os rastros de suas lembranças: "desde criança eu gostei de *Star Wars*… Darth Vader… nossa… não tinha… isso não vendia… eu fiz com lanterna… hoje a gente pode tornar realidade, a gente faz". Seu irmão, de Conde Dookan, complementa os fragmentos discursivos que fazem escoar memórias mais longínquas: "[…] *Star Trek* que é por causa do meu pai, que curtia muito, nós curtíamos muito e, então, foi o Scott… que eu faço o personagem do Scott. Se você pega nós dois, né João… quando eu tô com cabelo […]". Neste instante, um jovem de 19 anos, de lentes de contato azuis, interrompe e se apresenta. É Luke, mais um personagem da série *Star Wars*, interpretado por Érick, quem tornou possível o envolvimento lúdico e laboral da família.[274]

A partir deste trecho, percebe-se um vínculo familiar sendo reforçado por gostos em comum e a rememoração destes gostos através da prática cosplay. Além disso, os depoentes comentam sobre lembranças afetivas longínquas, boas memórias da infância, e ainda as conectam com pessoas queridas de sua trajetória, tudo isso para explicar brevemente suas motivações para a escolha de determinado personagem na composição. Em entrevista, o cosplayer Inu comenta sobre a experiência de performar um personagem que é conhecido e querido do público:

> É muita gente que conhece o anime, porque é um anime que é mais antigo, fez parte da infância de muitas pessoas. Então eu gosto quando estou de Inuyasha porque o pessoal reconhece muito, eles gostam do meu Inuyasha, falam que está super bom. Então com Inuyasha eu "me sinto", digamos […]. Mas eu adoro, no evento o público reconhecer é muito legal. Ouvir elogio é sempre bom, né? O público é muito caloroso quando vê um cosplay que eles gostam. Então é muito legal. Quando vê, as pessoas vêm correndo, assim, "ai, o Inuyasha!", super felizes! E tipo, a pessoa não te conhece, mas a pessoa vem e te abraça, e fala "ai, teu cosplay tá lindo!", e fica tirando mil e uma fotos com você.[275]

Neste relato, novamente aparecem elementos que remetem a lembranças de afeto longínquas, desta vez, destacando o reconhecimento do personagem cuja narrativa "fez parte da infância de muita gente". Este reconhecimento e esta associação entre memória do personagem e memória que remete a um ambiente familiar (o consumo-memória) não só facilitam as interações sociais neste ambiente como as intensificam no plano afetivo, emocional e empático. Isso ocorre pela afinidade prévia que a pessoa tem com o personagem, e não necessariamente com o cosplayer, que lhe pode ser um completo desconhecido. Afinal, são os personagens que possuem os valores e as histórias de vida que são conhecidas e que

---

[274] NUNES, 2015, p. 49-50.

[275] Cosplayer Inu, 18 anos, cosplayer desde os 15, membro do grupo GuildRS. Entrevista semi-estruturada realizada em 2012. Conf. COSTA, Carolina B. **Relatório de Pesquisa Parcial**. Porto Alegre: UFRGS, 2014. Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1nTwFT-lUhCiPe09plW9QI7UwEk1NrwQq>. Acesso em: 12 jul. 2019.

cativaram o público neste passado recordado e que já são, portanto, familiares a ele: é personagem que se deseja abraçar.[276] O cosplayer, por sua vez, não somente é reconhecido e elogiado pela qualidade de sua performance, mas também por representar aquele papel de grande popularidade e, pressupondo que haja entre ele e o personagem escolhido alguma identificação e similitude, acaba sendo reconhecido pelos mesmos valores atribuídos inicialmente ao personagem, já que, segundo Nunes, as escolhas sempre se ligam aos afetos. Deste modo, intui-se que estes sentimentos de reconhecimento, identificação e familiaridade podem ser entendidos como consequência de processos de significações, referências simbólicas e memórias compartilhadas. Como coloca Nunes, "a memória aqui é processo comunicativo […], confluindo a memória individual e com a coletiva".[277]

A sensação de estar num espaço familiar no qual o indivíduo se identifique e se sinta entre seus pares só faz sentido quando se está entre aqueles e aquelas que compartilham do mesmo "teto", ou seja, do mesmo sistema de crenças e valores, reconhecendo-se uns nos outros, de forma semelhante à citada por Lourenço, a partir de Gilberto Velho e seu trabalho sobre a procissão do "preto velho":

> Enquanto estiveram juntos, participaram do mesmo interesse, tinham um foco comum de atenção e suspenderam, ou adiaram, outras atividades e compromissos. Compartilharam, por algum tempo, de uma definição comum de realidade, operaram na mesma província de significado […]. Interagiram através de uma rede de significados […]. Atuaram dentro de um sistema compartilhado de crenças e valores. Mesmo admitindo uma certa variação individual, o comportamento e a atitude dos participantes apresentavam notável homogeneidade.[278]

Desta forma, o evento produz experiências singulares a partir da crença coletiva entre aqueles e aquelas que compartilham da mesma rede de significados. Esta rede de significados e valores, por sua vez, é traduzida em linguagem, e "linguagem é a memória coletiva da sociedade. É ela que provê as categorias fundamentais para que certo grupo social interprete o mundo, ou seja, para que ele diga como ele é".[279] É a linguagem que torna estas redes de significados particulares passíveis de serem comunicadas e compartilhadas entre indivíduos de um mesmo grupo social e entre grupos sociais diferentes, atributo este que é comum a todas sociedades humanas, conforme visto em Geertz.[280] A especificidade da

---

[276] COSTA, 2017, p. 224.
[277] NUNES, 2015, p. 26.
[278] VELHO, Gilberto, Apud LOURENÇO, André L. C. **Otakus, construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica**. Tese de Doutorado apresentada ao PPG em Antropologia Social, Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2009, p. 138
[279] ALVES, Rubem. **O suspiro dos oprimidos**. São Paulo: Paulus, 1999, p. 15-16.
[280] GEERTZ, 2014, p. 70.

performance cosplay e do meio onde ela ocorre é que esta rede de significados é traduzida e intermediada pela linguagem da cultura pop que, por ser uma referência simbólica de amplo alcance e reconhecimento (graças as tecnologias midiáticas de massa), faz com que os sentimentos de familiaridade e pertença sejam desenvolvidos mais facilmente. Não se está afirmando, entretanto, que esta especificidade seja exclusiva do meio cosplay, mas sim que se trata de uma característica que merece destaque ao se analisar esta performance, considerando o contexto midiático a qual se vincula diretamente. Certamente, existem outras performances e modos de agir da era atual que também são conduzidos pela linguagem da cultura pop. De certa forma, a noção de modernidade-mundo desenvolvida por Renato Ortiz – que trabalha as questões de desterritorialização e reterritorialização da cultura dentro de um contexto de globalização e de trocas culturais a nível mundial – atesta a especificidade dos compartilhamentos de significados da contemporaneidade.[281]

Retomando o relato do cosplayer Inu, quando ele afirma que "as pessoas se aproximam dele para o abraçar, felizes, mesmo sendo pessoas desconhecidas", subentende-se que ocorra nesta interação inicial algum tipo de comunicação não verbal que, ainda sem proferir palavras, é geradora de significados e sentimentos de reconhecimento, identificação e empatia. Bastou que estas pessoas olhassem para ele, performando aquele personagem de comum reconhecimento, para que se presumisse de imediato – mesmo que inconscientemente – que estavam todos e todas ali em confluência, ou seja, sob o mesmo guarda-chuva de referências simbólicas: as mesmas experiências de simpatia pelo personagem e pela narrativa de onde provém. Nenhuma comunicação verbal foi necessária para que brotasse o desejo e o impulso inicial que resultaram no abraço. Depois sim vieram os cumprimentos, os pedidos para fotografias, os elogios, as trocas de contatos. Como coloca o teólogo Rubem Alves:

> Poucas palavras são necessárias quando já comemos do mesmo pão, e uma multiplicidade delas são de nenhuma utilidade se não tivermos tido sofrimentos e esperanças comuns. Mesmo palavras estranhas nos unem quando provindas de uma experiência comum […]. A compreensão é um milagre inefável: das trilhas comuns pisadas por indivíduos que, apesar de tudo, jamais se encontraram e nunca se encontrarão.[282]

O compartilhamento de um horizonte comum faz com que o público não-cosplay e os cosplayers se integrem de maneira catártica à linguagem do mito, pois ela permite a eles entrarem num nível de comunicação simbólica com a noção de imitação, aprendizado e

---

[281] ORTIZ, 2000.
[282] ALVES, 1987, p. 175.

ressignificação da existência ao tomarem a narrativa dos heróis e das heroínas para suas próprias existências.

5.2 Cosplay como imersão performática

Durante a performance cosplay, realmente não é necessário o uso de palavras abundantes no processo de reconhecimento dos sentimentos, da identificação e da pertença venham à tona, porque a corporeidade do cosplayer traz em si a pluralidade simbólica de códigos que superam as palavras faladas, comunicando visualidades e gestualidades. Também as pessoas que participam do evento, aquelas não-cosplayers, trazem nos seus corpos as características plurais dos sinais identitários, afirmando seu local de pertencimento e sua preferência estética por meio de bótons, camisetas e mochilas com estampas dos símbolos dos personagens mais queridos, apetrechos simbólicos pendurados ao corpo, entre inúmeros aparatos estéticos que funcionam como "crachá de identificação".[283] Esta comunicação visual e gestual é definida por Goffman como "fachada", ou seja, "o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação".[284] Assim, distinguindo as partes da fachada, a fachada pessoal consiste nas indicações ou informações que os indivíduos em interação carregam em si, em seus corpos, para transmitir ao outro a impressão que lhes interessa. Podem ser fachadas pessoais de aparência, referentes às primeiras impressões visuais (como o cosplay, vestuário, cabelo, peruca, maquiagem, bótons, bichinhos de pelúcia, etc); ou fachadas pessoais de maneira, referentes às impressões de postura, como linguagem, tom de voz, expressões faciais, gestos, poses, etc. O espaço do evento constituiria a fachada de cenário para a interação, o espaço comum de significados compartilhados onde a performance ocorreria. Segundo Goffman:

> Para as pessoas presentes, muitas fontes de informações são acessíveis e há muitos portadores (ou "veículos de indícios") disponíveis para transmitir a informação. Se o indivíduo lhes for desconhecido, os observadores podem obter, a partir de sua conduta ou aparência, indicações que lhes permitam utilizar a experiência anterior que tenham tido com indivíduos aproximadamente parecidos com este que está diante deles ou, o que é mais importante, aplicar-lhe estereótipos não comprovados. Podem também supor, baseados na experiência passada, que somente indivíduos de determinado tipo são provavelmente encontrados em um dado cenário social.[285]

Os cosplayers se apresentam através da fachada de seu personagem, interagindo com os visitantes não-cosplayers e com os fotógrafos. O personagem que é escolhido como

---

[283] COSTA, 2014.
[284] GOFFMAN, 1996, p. 29.
[285] GOFFMAN, 1996, p. 11.

cosplay traz em si a responsabilidade da informação dos sinais que identificam os gostos corporais que os participantes compartilham com os cosplayers. Estes não estão apenas dizendo que "gostam" deste ou daquele personagem, mas sim que estão representando o personagem naquele momento, ainda que não deixem de ser eles mesmos, enquanto *performers*. Conforme Soares, o cosplayer "deixa de ser o João ou a Maria e se torna o Kenshin ou a Sakura, é o personagem que está ali que conta".[286] A identificação com o personagem do cosplay acaba se tornando a marca pessoal daquela pessoa, e as histórias de vida do personagem e cosplayer chegam a se confundir em alguns casos. Entre essas pessoas que compartilham da mesma linguagem de significados, em muitos casos os apelidos adotados referem-se aos personagens mais do que às pessoas que os vestem. Muitos ali não conhecem o nome verdadeiro do amigo ou amiga também cosplayer e se comunicam entre si usando o nome do personagem. Porém, mais do que o nome-apelido, parece que os cosplayers também carregam de seus personagens alguns traços de personalidade. Como relatou o cosplayer Inu:

> Todos os personagens que a gente faz, assim, os cosplayers, tem alguma coisa da nossa personalidade. Uns puxam mais a algumas coisas, outros puxam mais a outras, mas todos têm alguma coisa da nossa personalidade, não adianta. Porque senão a gente não consegue fazer. Não fica uma coisa… a gente não se sente bem com aquilo. […] Meus amigos me viram de Natsu e disseram 'não, você não é o Natsu, você é o Inuyasha, você é o Inuyasha'. Mas é aquilo, já criou, digamos, uma certa personalidade no evento. 'É o Inu, é o Inu, é o Inu'. Posso estar sem cosplay e me chamam de Inu, quem me conhece sem cosplay. É uma coisa que, tipo, você acaba se internalizando no cosplay, ainda mais se você faz ele várias vezes. Porque é algo que você gosta e o pessoal também acaba gostando. Então o pessoal acaba falando, tendo como referência você sendo o Inuyasha.

Como já foi mencionado, o processo de identificação com o personagem é um dos fatores mais influentes no momento da escolha do papel para se criar o cosplay. "Ser como ele" parece ser expressão comum entre essas pessoas, e não apenas no sentido figurado. A intenção parece ser literal, numa tentativa de imitar e adquirir características subjetivas do personagem escolhido, numa espécie de incorporação de valores. O cosplayer Norton explicou que no cosplay "tu te sente sendo o que tu tá querendo representar, e acho que essa é a função do cosplay". Em outro trecho da entrevista, Ino descreve os significados de ser cosplayer para ele:

> Ser cosplayer, pra mim, é eu poder ser o personagem pelo menos um pouquinho. Eu gosto do personagem. Acho que todos os otakus se imaginam no lugar do personagem pelo menos uma vez na vida, gostariam de ser aquele personagem pelo

---

[286] SOARES, 2012. p. 200.

> menos uma vez na vida. E o cosplay meio que permite isso. Você bota a roupa do teu personagem, você não tem os poderes dele, mas você *é* o teu personagem. Querendo ou não, *você se torna o teu personagem,* com a roupa dele, com as características dele, unha, orelha, kimono, espadas, armas, qualquer coisa. Sabe, você ter aquilo do teu cosplay, do teu personagem, daquele personagem que você se identifica, que você gosta, que quando você está assistindo você não vê a hora que ele apareça, sabe. E o cosplay te permite isso, permite ser aquele personagem uma vez a cada um mês, digamos, num evento.

"Ser o que se está representando" e "tornar-se o personagem", mesmo que só por um dia, indica que o papel interpretado muitas vezes se internaliza no ator, conforme Goffman:

> Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra "pessoa", em sua acepção primária, queria dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... É nesses papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nesses papéis que conhecemos a nós mesmos. […] Em certo sentido, e na medida em que esta máscara representa a concepção que formamos de nós mesmos – o papel que nos esforçamos para chegar a viver – esta máscara é o nosso mais verdadeiro eu, aquilo que gostaríamos de ser.[287]

Fingindo ser um personagem de anime, ou qualquer outro personagem, parece que seria possível internalizar suas características e valores. Neste sentido, o limite que separa o personagem do seu intérprete não é fixo, mas permeável. Tanto o personagem é afetado – por ser apresentado ao público de formas singulares, carregando em si o toque pessoal do cosplayer que o está representando – quanto o cosplayer é afetado por esta interpretação, carregando em si – e para sua vida além do meio cosplay – o aprendizado que adquiriu com estas experiências no meio, assim como o próprio aprendizado adquirido pela imitação das características e valores destes personagens a partir de suas narrativas, a partir do exemplo do herói imitado, da superaventura mimetizada. Como coloca Gelson Weschenfelder, ao analisar as virtudes aristotélicas nas narrativas das histórias em quadrinhos, "o confronto entre o 'bem e o mal', temática recorrente nas HQ's e em suas adaptações […], ensina que é possível resolver conflitos do cotidiano com dignidade moral".[288] Em entrevista, o cosplayer Bian chegou a dizer que em momentos difíceis de sua vida costuma pensar "o que o Naruto faria?". O cosplayer Inu explicou o significado de ser otaku e cosplayer para ele como sendo um estilo de vida onde ele aprende muitas coisas:

> Ser otaku, pra mim, é um estilo de vida. É a pessoa ir lá, aprender um monte de coisa com o anime, porque a gente aprende muita coisa com o anime. Pessoal acha que 'é só um desenho', mas não é. Porque muitos dos animes nos ensinam muita coisa. Muita coisa. Os autores são, pra mim, uns gênios, assim. Rumiko Takahashi e

287 PARK apud GOFFMAN, 1996, p. 27.
288 WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os Super-heróis**. Porto Alegre: Editora Mediação. 2011. p. 4.

> outros autores de mangás, são pra mim, deuses. Porque eles fazem coisas incríveis, escrevem coisas incríveis, muito boas, que nos ensinam muitas coisas.

Este relato do cosplayer vai ao encontro do pensamento de Weschenfelder sobre os elementos estéticos e éticos que se pode apreender das narrativas das histórias em quadrinhos. Para o filósofo, estas narrativas estimulam em sua audiência a reflexão sobre os problemas centrais da condição humana, como a natureza do destino, os conflitos existenciais, os dilemas entre justiça e compaixão, além de ensinar sobre posturas morais e virtudes, como a coragem para enfrentar os medos, a proteção das coisas mais fracas, a defesa dos ideais e o combate ao inaceitável. “Os super-heróis e super-heroínas representam atributos que as pessoas mais admiram. No entanto, não são desprovidos de medo e, justamente por isso, são fonte de coragem. […] São modelos a serem respeitados e imitados”.[289] Weschenfelder acredita que são estes ensinamentos e exemplos de conduta que fazem com que tantas pessoas sejam cativadas pelo universo das histórias em quadrinhos, resultando nesta massiva audiência que se observa nos dias de hoje.

O que é aprendido pela imitação dos modelos heroicos a partir do consumo das narrativas de cultura pop é, por sua vez, “re-atualizado” ou “incorporado” ainda mais intensamente na performance cosplay. Nos espaços definidos pelo evento, os e as participantes deste meio se sentem mais livres para se expressarem através das máscaras de seus personagens, permitindo-se brincar e interagir com outras pessoas de formas e intensidades diferentes do que agem no cotidiano. A partir de relatos de cosplayers, percebe-se que pessoas introspectivas fora do meio cosplay tendem a atenuar sua timidez quando inseridas, e pessoas sociáveis tendem a extravasar ainda mais suas formas expressivas. Estas experiências produzem estados mentais que agem no campo afetivo dos e das participantes, intensificando o vínculo destes com o meio e com as pessoas que compartilham destas mesmas experiências. Além disso, estes aprendizados mimetizados e experiências de inserção se refletem de volta para a vida cotidiana dessas pessoas, causando transformações efetivas em suas redes de sociabilidade e em suas formas de perceber a vida. O cosplayer Boog, ao falar sobre as mudanças que a inserção no meio cosplay gerou, disse que sua vida “mudou totalmente, porque antes de conhecer esse mundo era muito chato, porque eu nunca fazia coisas que eu realmente gostava e não tinha muitos amigos. Daí eu descobri esse universo dos animes e é muito mais legal. A única coisa que me deixa feliz de verdade é isso, praticamente”. O cosplayer Norton foi bastante consistente em sua afirmação:

---

289 WESCHENFELDER, 2011, p. 5.

"minha vida é mais feliz em razão do universo cosplay". A cosplayer Saah[290] foi ainda mais além: "sem o cosplay e sem o grupo eu realmente não vivo". Um caso recente que repercutiu muito nas redes sociais é o da Tia Sol, hoje com 53 anos e cosplayer desde os 48. Em reportagem para a BBC Brasil, ela conta sobre como o meio cosplay a ajudou a enfrentar a depressão, o isolamento social e as inseguranças com sua autoimagem. Mesmo antes de ser entrevistada pelo canal, a imagem de suas performances já circularam pelo mundo todo, chamando a atenção pela qualidade e originalidade. Segundo a reportagem:

> A ideia de se tornar outra pessoa por meio de roupas, acessórios e maquiagens encantou Solange. A partir dali ela afirma ter se redescoberto. "Quando eu peguei a medalha [de primeiro lugar no concurso cosplay] nesse primeiro evento em que participei, chorei muito. Cheguei em casa, me olhei no espelho e me perguntei por que me achava feia? Por que não conseguia me aceitar? E a partir dali passei a lidar melhor com a minha própria imagem". [...] Para Solange, a maior recompensa trazida pelo cosplay foi a autoestima que conquistou. Ela relata que a possibilidade de se transformar em diferentes personagens a ajudou intensamente na luta contra a depressão, que enfrenta desde que surgiram os problemas em seu casamento. "Antes, eu não queria sair de casa para nada. Era uma situação muito complicada. Hoje, saio, tiro fotos e me sinto muito bem". Anos atrás, antes de se tornar cosplayer, ela fez tratamento com remédios contra a depressão, mas logo abandonou. "Não me senti bem com a medicação", justifica. Atualmente, afirma que não sente mais necessidade de se medicar. "Costumo dizer que o cosplay me tirou da depressão".[291]

Assim, mais do que produtos do entretenimento, os personagens heroicos das as narrativas de cultura pop carregam a qualidade de servir como exemplos de vida, modelos de virtude para serem aprendidos e imitados.[292] Da mesma forma, cosplay é mais do que uma brincadeira de interpretação; é atualização mimética-afetiva destas narrativas: "a prática cosplay atualiza os engendramentos entre narrativas midiáticas e a produção das emoções no público".[293] Além disso, cosplay é também performance, sendo o meio cosplay um espaço de sociabilidade e acolhimento numa comunhão de sentidos, "um lugar para pertencer", como observou Soares, com efetivo potencial transformador, nem que seja como alternativa psicoterapêutica, como é o caso relatado pela Tia Sol. Segundo o psiquiatra Jorge Augusto Silveira, entrevistado na reportagem da BBC Brasil, "introduzir essas atividades prazerosas, respeitando o limite de cada indivíduo, faz com que ele tenha experiências gratificantes e

---

290 Saah, 18 anos, cosplayer desde o 14, membro do grupo KonohaRS. Entrevista virtual realizada em 2011.

291 Cosplayer Solange, conhecida no meio cosplay como Tia Sol, 53 anos, cosplayer desde os 48, diarista. LEMOS, Vinícius. "Me redescobri com o cosplay": a diarista que enfrentou depressão e relação abusiva se fantasiando. BBC, jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48931224?ocid=socialflow_facebook&fbclid=IwAR3ArC_XFjElFfPUbSOzMvQ_4Q3sxVMsbvjonvVmnw1ia10Izd47gqOscL4> Acesso em 12 de julho de 2019.

292 WESCHENFELDER, 2011, p. 6-7.

293 NUNES, 2015, p. 40.

positivas novamente. Aos poucos, volta a experimentar sensações agradáveis e a se comunicar com o mundo de modo menos hostil e mais harmônico”.[294]

5.3 Processo Ritual na Performance Cosplay[295]

Durante a performance cosplay, tanto cosplayers quanto os visitantes atuam como se a presença daqueles personagens fosse real. Emoções e sensações são acionadas de fato. E esta é a intenção de toda a performance cosplay: transportar para a realidade esses personagens da ficção e colocá-los em contato direto com pessoas, ambientes e situações comuns, proporcionando uma experiência singular de envolvimento com o mundo da fantasia que só pode ser compreendido dentro do terreno dos afetos e da familiaridade. Como já foi mencionado, esta experiência é vivenciada não somente entre os cosplayers, mas também entre os participantes não-cosplayers que, mesmo sem estarem atuando como um personagem específico da ficção, interpretam e interagem em seus papéis inventados e mesmo improvisados, fazendo uso de diversas marcações simbólicas de seus gostos e traços de personalidade. Desta forma, o ambiente confortável proporcionado pelo evento estimula a dimensão criativa, permitindo que pessoas comuns em seu cotidiano experimentem posições extraordinárias. De acordo com o cosplayer Inu,[296] “quem nunca sonhou em ser um super-herói, de ter aqueles poderes? O cosplay te permite isso, permite que você viva isso, nem que seja por um dia a cada mês”. O que existe por trás da brincadeira de ser outra pessoa é a possibilidade de expressão da subjetividade e materialização de um sonho, vestir-se de forma especial e de sentir-se especial com isto, marcando a ruptura e, ao mesmo tempo, a coexistência entre o “eu comum” e o “eu extraordinário”.

Dados os possíveis entendimentos para o que significa o sentimento de familiaridade e pertencimento no meio cosplay, falta compreender melhor o que significa a sensação de “estar em outro mundo”. Já foi possível sinalizar que o “mundo da fantasia” refere-se ao universo onde vivem os personagens das narrativas de cultura pop, que são amplamente comunicadas através das mídias de massa e, por isso, são familiares a sua audiência e facilmente reconhecidos quando performados no meio cosplay. Quando se fala em “outro mundo”, subentende-se que este se situe em oposição a “algum mundo”, um lugar anterior em que se estava originalmente. Pelo que se pode apreender das colocações de Soares, Nunes e dos cosplayers entrevistados, este lugar seria o mundo da realidade cotidiana, objetiva,

---

[294] LEMOS, 2019.
[295] Alguns trechos deste capítulo foram publicados parcialmente em COSTA, 2017, p. 218.
[296] Inu, 18 anos, cosplayer desde os 15, membro do grupo GuildRS. Entrevista realizada em 2012.

factual, pragmática, o mundo das rotinas de trabalho, da necessidade de produzir para sobreviver, mundo material e estrutural que frequentemente se fecha para expressões de subjetividade que possam ser consideradas como a de "pessoas doidas". Entretanto, esta realidade objetiva, da pura imersão no concreto cotidiano, não se sustenta ininterruptamente nas sociedades humanas. Como já foi visto em Durkheim, não existe sociedade humana que não sinta necessidade de reafirmar regularmente as ideias e sentimentos coletivos que constituem sua unidade.[297] Estas ideias e sentimentos brotam, justamente, da capacidade imaginativa que é natural a todo ser humano:

> […] o ser humano tem faculdade natural de idealizar, ou seja, de substituir ao mundo da realidade um mundo diferente ao qual se transporta pelo pensamento. […] Entretanto, o animal conhece apenas um mundo: o que percebe pela experiência tanto interna quanto externa. Apenas o ser humano tem a faculdade de conceber o ideal e acrescentá-lo ao real. […] Uma sociedade não pode criar-se nem recriar-se sem criar, ao mesmo tempo, alguma coisa de ideal. Essa criação não é para ela uma espécie de ato suplementar com o qual ela se completaria a si mesma uma vez constituída; é o ato pela qual ela se faz e se refaz periodicamente.[298]

Assim, mais do que uma fuga temporária das opressões da realidade cotidiana, a imaginação e a idealização são necessidades fundantes da vida humana em sociedade, tanto para reafirmar os sentimentos coletivos e identidade de determinado grupo, quanto para se criar e recriar, ou seja, para existir e transformar-se. Segundo Reblin, baseando-se em Rubem Alves, a imaginação "é a origem de toda a atividade criacional do ser humano e a responsável pelo processo de transformação (humanização) do mundo. […] Ela lida com possibilidades e realidades ausentes e ela intenta tornar essas possibilidades presentes na vida humana".[299] De forma semelhante, a imaginação criativa do meio cosplay e dos cosplayers surge da intenção de aproximar realidades que são dadas como opostas distantes: o mundo cotidiano e o "outro mundo", o mundo da fantasia, da ficção. É do mundo da imaginação – produzido pelas narrativas de cultura pop – que estas pessoas do meio cosplay e aprendem valores e sentidos, e, comparando-os com os as tensões do cotidiano e percebendo suas incompatibilidades, podem se sentir frustradas, cansadas, desanimadas. Ora, o que a performance cosplay faz é, justamente, tentar tornar essas realidades ausentes um pouco mais presentes em suas vidas cotidianas. Ou seja, traduzir em seu corpo os valores e sentidos que se percebem desde o mundo da imaginação.

---

[297] DURKHEIM, 1989, p. 504.
[298] DURKHEIM, 1989, p. 499-500.
[299] REBLIN, Iuri Andreas. **Outros cheiros, outros sabores…**: o pensamento teológico de Rubem Alves. São Leopoldo: Oikos, 2009. p. 110.

De acordo com Nunes: “demonstrou-se que as memórias das narrativas e personagens habitadas pelos cosplayers se materializaram igualmente nas conexões tempo lúdico, tempo laboral e tempo de consumo”.[300] Aqui, estão sendo apresentados não apenas dois, mas três universos que se intercalam durante o seguimento do tempo humano: o universo do cotidiano (tempo laboral), o universo da fantasia e da imaginação (tempo do consumo das narrativas) e o universo cosplay (tempo lúdico). O universo do cotidiano é aquele mais próximo do mundo material e estrutural, e é também o mundo que nos é dado, enquanto realidade concreta, o mundo que se apresenta e que não satisfaz as necessidades de sentindo, sendo, portanto um mundo que se deseja transformar. O universo da fantasia, em oposição, acontece a partir da imaginação-criativa: é o sonho do mundo transformado, a utopia e a proposta de um mundo novo, um mundo melhor em que as pessoas possam se sentir “em casa”. Este mundo, entretanto, não é construído a partir de algo desvinculado da realidade concreta, como se fosse um mundo absolutamente perfeito e, portanto, distante e inalcançável a pessoas reais e naturalmente imperfeitas. Ao contrário, este mundo imaginado é inspirado no mundo real e nos anseios humanos. Sem o real, não existe o vislumbre do ideal. Como coloca Durkheim:

> [A sociedade idealizada] trata-se, ao contrário, da sociedade perfeita, onde reinaria a justiça e a verdade, da qual o mal, sob todas as suas formas, estaria extirpado? Não se contesta que ela não esteja em estreita relação com o sentimento religioso; porque, diz-se, as religiões tendem a realizá-la. Só que essa sociedade não é um dado empírico, definido e observável; é quimera, é sonho com o qual os seres humanos embalaram suas misérias, mas que jamais viveram na realidade. Trata-se de simples ideia que vem traduzir na consciência nossas aspirações mais ou menos obscuras pelo bem, o belo, o ideal. Ora, essas aspirações têm suas raízes em nós; elas brotam das próprias profundezas do nosso ser; portanto, não há nada fora de nós que possa explicá-las. Aliás, elas são religiosas já por si mesmas; a sociedade ideal supõe, portanto, a religião, longe de poder explicá-la. […] Portanto, a religião, longe de ignorar a sociedade real e de abstraí-la, reflete a sua imagem; ela reflete todos os seus aspectos, também os mais vulgares e os mais repelentes.[301]

Weschenfelder afirma que uma das razões pela qual o personagem Batman (das histórias em quadrinhos da DC Comics) cativa tantos fãs é justamente o fato de ele ser “apenas um ser humano”, alguém “igual a nós”, no sentido de não ser um personagem com poderes sobre-humanos, mas alguém vulnerável que compartilha de muitos medos e contradições comuns a todo ser humano.[302] Analisando mais de perto, mesmo narrativas centralizadas figuras heroicas superpoderosas, como o alienígena Superman, também

---

[300] NUNES, 2015, p. 71.
[301] DURKHEIM, 1989, p. 497-498.
[302] WESCHENFELDER, 2011, p. 8-10.

apresentam algumas características muito humanas que são capazes de alimentar os sentimentos de reconhecimento e empatia em sua audiência, como o desejo básico de pertencer à sociedade humana que o adotou.[303] O mesmo pode ser observado em muitas narrativas mitológicas clássicas, como as dos antigos textos sumérios ou dos poemas épicos Ilíada e Odisséia, da antiga Grécia, onde os deuses e deusas apresentam comportamentos, dramas e conflitos tipicamente humanos.[304] Assim, toda a idealização parte do real, é uma imagem refletida da sociedade e, como coloca Durkheim, volta para o real em movimentos de transformação, como algo que é concebido do real, imaginado em ideal e acrescentado ao real novamente. Em momentos de maior efervescência, o pensamento religioso, enquanto configuração da faculdade humana de idealização, é capaz de modificar as condições da atividade psíquica. Nestes momentos:

> O ser humano não se reconhece, sente-se como que transformado e, por conseguinte, transforma o meio que o cerca. Para se dar conta das impressões extremamente particulares que sente, atribui às coisas, com as quais está mais diretamente em contato, propriedades que elas não têm, poderes excepcionais, virtudes que os objetos da experiência vulgar não possuem. Em uma palavra, ao mundo real, no qual se desenrola a sua vida profana, ele sobrepõe outro que, em certo sentido, só existe no seu pensamento, mas ao qual atribui, em relação ao primeiro, uma espécie de dignidade mais alta.[305]

Além de uma proposta de algo melhor, mesmo que relativamente acessível, o universo da fantasia também se apresenta em forma de denúncia às deficiências do universo cotidiano, evidenciando sua face "feia", "vulgar", criando "ultrarrealismos" e distopias, atuando como um agente conscientizador e mesmo explicativo dos sofrimentos humanos: "o próprio mal é como que sublimado e idealizado".[306]

Então, apresenta-se o mundo da realidade cotidiana e o mundo da fantasia e da idealização (em suas faces belas e feias), mas ambos ainda se mantém distantes, mesmo que um reflita sobre o outro. Estes universos e distâncias são análogos às concepções durkheimianas de mundo profano e mundo sagrado. O terceiro mundo mencionado por Nunes como "tempo lúdico" corresponde ao universo cosplay, sendo este, portanto, a ponte que liga as outras duas dimensões, colocando-as em contato e borrando os seus limites de fronteira. Ele representa um desejo intenso em transformar o universo cotidiano a partir dos valores sonhados pelo universo da fantasia, mesmo que isto implique estratégias de adaptação

---

[303] WESCHENFELDER, 2011, p. 14-16.
[304] KNOWLES, 2008, p. 43-49.
[305] DURKHEIM, 1989, p. 499.
[306] DURKHEIM, 1989, p. 499.

mimética, até porque em nenhum momento os participantes do universo cosplay perdem a consciência dos limites físicos deste processo de materialização da fantasia. O universo cosplay é e tem ciência de que é um caminho meio, uma ponte, e não um fim, mesmo que carregue importantes propriedades transformadoras. Como um caminho mediador entre este sagrado e profano, pode-se pensar em paralelos entre a performance cosplay e os conceitos de rito vistos em Durkheim e, mais adiante, em Mauss, Turner, Schechner, Rivière e Croatto.

Assim como o rito, o evento cosplay – espaço festivo onde a performance cosplay acontece – é uma atividade coletiva de natureza excepcional, que desvia do decurso do cotidiano, num espaço e tempo específicos, delineando uma ruptura e, ao mesmo tempo, um ponto de contato entre o mundo do cotidiano (profano) e o mundo da fantasia (sagrado). Os eventos também são detentores de uma dimensão simbólica, fazendo sentido somente entre aqueles e aquelas que o partilham, reforçando os sentimentos de pertença àquele grupo, sendo eficaz somente enquanto ato social.

Enquanto espaço festivo e alegre, os eventos cosplays correspondem à classificação durkheimiana de culto positivo e, em especial, culto positivo mimético, já que a imitação estética e interpretativa dos personagens das narrativas consumidas é a característica fundante de toda performance cosplay. Também são celebrações essencialmente periódicas, ao ponto de as produtoras profissionais acomodarem suas datas de forma mais ou menos regular no calendário anual de eventos, mantendo, inclusive, um afastamento estratégico entre um evento de grande porte e outro. O evento Anime Buzz Nihonmatsuri, em parecia com o Festival Japão, por exemplo, desde 2012 ocorre na semana do dia 20 de agosto. Esta relativa regularidade e afastamento entre um evento e outro é muito importante para participantes cosplayers, que podem, assim, organizar sua rotina cotidiana em concordância com o tempo necessário para a confecção e preparação de um novo cosplay que, como já foi mencionado, pode levar de semanas a meses. Desta forma, a periodicidade entre eventos ressalta a alternância com os tempos dedicados à vida cotidiana. Pelo seu caráter de atividade excepcional e de ruptura, os eventos precisam manter certo afastamento das atividades da vida comum. Se passassem a fazer parte da rotina cotidiana, com eventos ocorrendo em períodos muito próximos e irregulares, deixariam de ser excepcionais, fariam parte do mundo trivial e concreto, perdendo seu status de "outro mundo" e, consequentemente, de analogia a uma época sagrada.

Durante o estudo sobre as expressões religiosas de algumas sociedades totêmicas aborígenes da Austrália, Durkheim destacou a importância dada à separação entre os tempos

profano e sagrado. A ruptura entre as dimensões sagrado e profano precisa ser bem marcada, e uma das formas de se fazer isso diz respeito às reverências e restrições quanto ao uso dos trajes cerimoniais. Durante o momento específico do rito:

> Não somente os seres sagrados são separados dos profanos, como nada do que se diz respeito, direta ou indiretamente, à vida profana deve imiscuir-se na vida religiosa. Até a nudez completa é muitas vezes exigida do índio como condição prévia para ser admitido ao rito […]. Se, para executar seu papel ritual é obrigado a se enfeitar, esse enfeite deve ser feito especialmente para a circunstância; trata-se de traje cerimonial, vestimenta festiva. Como esses ornamentos são sagrados em razão do uso que se lhes deu, é proibido utilizá-los nas relações profanas: uma vez que a cerimônia está encerrada, são enterrados ou queimados; os homens devem até se lavar de maneira a não conservar em si nenhum traço das decorações com que estavam ornados.[307]

Na performance cosplay, sem dúvida o traje é o elemento simbólico de maior destaque e relevância durante este processo ritual, mesmo que necessite também do ato gestual-interpretativo para dar vida à vestimenta. O cosplay não é um traje qualquer, que se pode usar durante as rotinas cotidianas, até porque, como já foi dito, isto causaria certa estranheza nas pessoas que são de fora deste meio e, consequentemente, também causaria algum tipo de constrangimento nos cosplayers. Mas, além disso, o traje cosplay recebe tratamento especial. No meio cosplay, é comum o relato de situações de atrito entre cosplayers e pessoas de fora do meio que solicitam por empréstimo partes do cosplay (como perucas, espadas, acessórios, etc) para serem utilizadas em festas à fantasia, como o Carnaval ou Dia das Bruxas. Esta solicitação de empréstimo soa, para os cosplayers, como um desrespeito a sua atividade que, como sabemos, não costuma ser fácil diante dos desafios de confecção do traje cosplay. Ao receberem a negativa do empréstimo e por não compreenderem o valor simbólico atribuído a estas peças, estas pessoas de fora do meio normalmente caçoam da importância dada pelo cosplayer à sua vestimenta. Isto não significa que o traje cosplay, ou partes do traje, não possam nunca ser utilizados fora dos eventos cosplays, mas sim que este traje não é considerado com a mesma trivialidade de peças de roupa e ornamentos comuns. Mesmo para irem de casa até os eventos cosplays, os cosplayers enfrentam algumas dificuldades relacionadas à estranheza de pessoas de fora e o cuidado especial de suas vestimentas, principalmente quando dependem de transporte público. Normalmente os cosplayers carregam a maior parte de sua produção estética em bagagens e só a concluem por completo dentro dos banheiros e camarins do evento. Da mesma forma, após o término do evento, voltam para os banheiros e camarins para desmontar a produção, tirar a peruca com cuidado (para não enrolar e estragar os fios), limpar minimamente a

---

[307] DURKHEIM, 1989, p. 370-371.

maquiagem (que, nos casos que envolvem pintura corporal, pode ser um feito muito complicado e demorado), guardar tudo novamente nas bagagens para só então voltar para casa. No dia seguinte, quando se retoma as atividades cotidianas comuns, já não se tem nenhum traço das máscaras e ornamentos incorporados no dia anterior.

6 CONCLUSÃO

A partir dos meios analíticos a respeito da linguagem do mito, e por consequência a estrutura do rito, foi possível dar à noção de evento Cosplay uma inflexão tanto antropológica quanto teológica. A linguagem da experiência religiosa dialoga com aqueles aspectos característicos da percepção a respeito do Mito, sendo sua estrutura condicionante e cíclica de estruturação mimética dentro da temporalidade. O rito faz a agenda experiencial do mito aculturando-o em valorações cotidianas que significam e ressignificam a realidade dos indivíduos que nele operam. Por isso, verifica-se que não há linguagem ritual que não estabeleça padrões de repetição, agendamento e reconfiguração anual, sob a lógica da linguagem do mito cuja instilação a valores e condicionantes culturais se dá pela imitação do herói e da heroína.

O evento Cosplay se aproxima, sem reduzir-se, à linguagem religiosa ao estabelecer parâmetros similares de relação com a *superaventura*, destilando dessa pedagogia lúdica a *imitação* de padrões existenciais de convivência e sociabilidade. O evento Cosplay e os Cosplayers, bem como o público não-Cosplayer, experimentam catarses de conteúdo plural, variando desde a fruição estética até a própria experiência ritualística de ressignificação de sua existência. Os indivíduos envolvidos com o mundo Cosplay encontram-se imersos na linguagem imagética e fantástica da superaventura cuja *liminaridade* os reduz àquela *communitas* desde a qual eles buscam transpor para a realidade os valores e princípios dos heróis e heroínas, galvanizando assim a sua ação encarnada à temporalidade. O Cosplayer vive na *liminaridade* porque está mascarando as potências encontradas na superaventura, ressignificando a trajetória existencial de um herói e de uma heroína a partir da perspectiva de um sujeito imerso em questões complexas e das quais busca perceber o mecanismo para interagir de modo eficaz. Mascarar, todavia, não significa dissimular a própria identidade, como foi visto, é antes vivenciar a cena heroica, o drama ou a tragédia que o personagem interpretado evoca, significa experimentar certa coexistência entre um "eu comum" e um "eu extraordinário". Trata-se de vivenciar a ritualização pedagógico-existencial de uma revitalização imagética por meio de uma cena Cosplayer, rememorando a cena do herói e da heroína através de um "eu extraordinário" que, em momento algum, deixa de estar consciente de seu "eu comum".

Perguntas existenciais do tipo: O que fazer? Como agir? Como ser? Quem ser? O que querer?, entre outras, constituem-se em questões muito importantes na contemporaneidade – e são perguntas que todos nós fazemos, respondendo discursiva ou praticamente, seja no comportamento consciente, seja no comportamento inconsciente. A cena Cosplay experienciada nos eventos possuem – em grande medida – uma função catártica que busca significar a existência dos indivíduos que participam. Como foi visto ao longo deste trabalho, muitas pessoas buscam vivenciar na *liminaridade* e na *communitas* aquele tipo de pertencimento significativo que permite a elas evocar sentido para as suas vidas. Essa proposição se aplica à cena Cosplay quando alguém busca se informar sobre modos e direções de autotransformação, organizada por uma interpretação compreensiva do destino do herói e da heroína, promovendo uma forma de autoterapia existencial a partir dos vetores qualitativos expressos na virtude heroica.

A vinculação com a superaventura implica em constante reflexão acerca do bem e do mal, tomados como categorias existenciais, isto é, como percepções ético-morais que se relacionam ao caráter dos indivíduos pela mediação do mundo como categoria fenomênica, sendo a vida eivada pela qualidade de viver com prazer. Desta forma, a cena Cosplay representada e os indivíduos mascarados em papéis heroicos fundem-se numa forma de autoterapia que se dá através desses recursos miméticos. O “eu extraordinário” manifestado durante o rito da performance cosplay acaba por reverberar afetivamente e efetivamente na subjetividade do “eu comum” em sua vida cotidiana e em sua constante busca por equilíbrio, sentido e um “lugar para pertencer”. Em certa medida, assim como nos processos rituais descritos por Turner, os sujeitos retornam do rito “transformados”. É nesse âmbito que a linguagem da experiência religiosa – base fundamental do rito – possibilita a interpretação compreensiva, pautada pelo destino heroico e extraordinário das personagens, como cultivo de um regime simbólico de reflexividade de um “eu comum” que se projeta num “eu extraordinário”. O evento Cosplay, tomado nessa acepção, pode ser pensado como uma forma ritualística de experiência religiosa pautada não por uma estrutura exclusivista, do dogma, em seu sentido estrito, mas caracterizada pela pluralidade dos símbolos que permitem religar o indivíduo a uma *communitas* inclusivista, aberta pela própria natureza fundante do panteão dos heróis e heroínas do mundo Cosplay.

Uma última nota ainda se faz necessária. As limitações que o processo de desenvolvimento da pesquisa desnudou, trouxe questões importantes para uma possível continuidade de estudos, especialmente no que diz respeito a um possível sentido religioso e

soteriológico que se aproximaria destes processos de significação das performances Cosplay. Seria possível que esta e outras performances profanas ou não-explicitamente religiosas se aproximem daquela busca por sentido e esperança que se observa em ritos sagrados e declaradamente religiosos? Sendo a busca por sentido um anseio comum a todo o ser humano, seria concebível que outras formas de linguagem e fontes simbólicas estejam suprindo estes anseios, mesmo que precariamente? O enfraquecimento histórico das instituições religiosas tradicionais estaria abrindo espaço para novas formas de religiosidades profanas ou não-explicitamente religiosas? Se sim, em que medida? E quais as fronteiras destes processos? Onde termina o profano e começa o sagrado diante de tempos tão fluidos em que muito se fala sobre um “desencantar do mundo” e uma suposta “crise da fé”?

Sem dúvidas, esta pesquisa deu um passo importante para a fundamentação teórica do próximo passo. Os resultados da problemática inicial acabaram por abrir novas problemáticas, de um jeito muito produtivo e instigante. Assim, novas pesquisas e novos trabalhos de campo são necessários, tanto para dar conta dos objetivos propostos inicialmente que não puderam ser contemplados com a devida importância – por conta de limitações de cronograma – quanto para tentar desenvolver mais profundamente algumas das novas indagações que se apresentaram durante o desenrolar desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

A LENDA de Billie Jean. Direção: Matthew Robbins. Intérpretes: Helen Slater, Keith Gordon; Christian Slater; Peter Coyote; Dean Stockwell; Richard Bradford e outros. Roteiro: Mark Rosenthal; Lawrence Konner. Música: Craig Safan. Califórnia: Sony Pictures, c1985. Duração: 96 minutos. Gênero: ação, drama. País: Estados Unidos da América do Norte. Produzido por Delphi III.

ABEL, Brutus. Mircea Eliade e o mito. **Kalíope**, São Paulo, ano 1, n. 1, 2005. p. 71. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/kaliope/article/view/3141>. Acesso em: 03 fev. 2019.

ADAM, Júlio Cézar. **Liturgia com os pés:** estudo sobre a função social do culto cristão. São Leopoldo: Sinodal/EST, 2012.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. p. 169-214. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Editora Paz e Terra. São Paulo, 2002.

ALMEIDA, Dimas de (Org.). **As 95 Teses de Martinho Lutero**: controvérsia em torno da questão das Indulgências. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2008. Disponível em: <revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernoscienciadasreligioes/article/view/3985/2697>. Acesso em: 23 jun. 2019.

ALVES, Rubem. **A Gestação do Futuro**. 2. ed. Campinas: Papirus, 1987.

______. **O suspiro dos oprimidos.** São Paulo: Paulus, 1999.

ARISTÓTELES. **Tópicos, Dos argumentos sofísticos, Metafísica (Livro I e Livro II), Ética a Nicômaco, Poética**. São Paulo, SP: Abril Cultural, 1973.

ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2017.

BONINO, José Míguez. La teología, define la fe para los creyentes o interpreta la fe de los creyentes?: Carta a Friedrich Lücke. p. 46-83. In: HANSEN, Guillermo. **Schleiermacher**: reseñas desde América Latina. Buenos Aires: Instituto Universitario ISEDET, 2002.

BRAKEMEIER, Gottfried. **Mundo Contemporâneo do Novo Testamento**. São Leopoldo: Faculdade de Teologia, 1971.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

BULTMANN, Rudolf. **Demitologização**: coleção de ensaios. São Leopoldo: Sinodal, 1999.

______. **Jesus Cristo e Mitologia**. 2. ed. São Paulo: Novo Século, 2003.

BUYST, Ione. A originalidade do rito na liturgia Cristã. **Tear Online**. São Leopoldo, v. 2, n. 1, p. 10-18, jan.-jun. 2013.

CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.

COMIC MARKET 94 REPORT. コミックマーケット９４アフターレポート. Comiket. Disponível em: <https://www.comiket.co.jp/info-a/C84/C84AfterReport.html>. Acesso em: 22 jun. 2019.

COSTA, Carolina Bitencourt. **Prática Cosplay no Rio Grande do Sul:** performance, sociabilidade e cultura pop. Monografia de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, Porto Alegre: UFRGS, 2014.

______. Prática Cosplay no Rio Grande do Sul: performance, ritual e sociabilidade. In: REBLIN, Iuri; SILVA, Rubem; ALMEIDA, Paulo (Orgs.). **Vamos Falar de Cultura Pop?** Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2017.

______. **Relatório de Pesquisa Parcial**. Porto Alegre: UFRGS, 2014. Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1nTwFT-lUhCiPe09plW9QI7UwEk1NrwQq>. Acesso em: 12 jul. 2019.

CROATTO, José Severino. **As linguagens da experiência religiosa**: uma introdução à fenomenologia da religião. São Paulo: Paulinas, 2001.

______. El mito-símbolo y el mito-relato. p. 83-96. In: **Mito y Hermenéutica**. Buenos Aires: [s.n.], 1973.

CULP, Jennifer. Meet the Woman Who Invented Cosplay. **Racked**, maio 2016. Disponível em: <https://www.racked.com/2016/5/9/11451408/cosplay-inventor-morojo-myrtle-r-douglas>. Acesso em: 30 jun. 2019.

DA MATTA, Roberto. Centralização, estruturas e o processo ritual. Brasília: **Anuário Antropológico**, vol. 1 nº 1, p. 327-335, 1977. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/6010/7902>. Acesso em: 15 abr. 2019.

DRAGON BALL Z. Disponível em: <http://www.dragonballz.com/>. Acesso em: 3 jul. 2019.

DURKHEIM, Émile. **Formas Elementares da Vida Religiosa**. São Paulo: Ed Paulinas, 1989.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ELIADE, Mircea. **Aspectos do mito**. Lisboa: Edições 70, 1989.

______. **Mito e realidade**. 2. ed. São Paulo, Perspectiva: 1972.

FRANÇA, Welington. **O que é cosplay?** Disponível em: <http://www.cosplaybr.com.br/>. Acesso em: 12 mar. 2012.

FREIRE, António. **A Catarse em Aristóteles**. Braga: Publicações da Faculdade de Filosofia, 1982.

GANZEVOORT, R. Ruard. Encruzilhadas do caminho no rastro do sagrado. **Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 49, n. 2, jul.-dez., p. 317-343, 2009.

GP, Luiz. Comiket 94 – EXTRA 3: Digno de um belo evento de cosplays do começo ao fim! **AnimeEx**, Agosto 2018. Disponível em: <https://www.comiket.co.jp/info-a/C94/C94AfterReport.html>. Acesso em: 22 jun. 2019.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

GLENN, Alfred A. Rudolf Bultmann: removing the false offense. **Journal of the Evangelical Theological Society**, 16.2, p. 73-81, 1973.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1996.

GUITTON, Jean. **Jesus**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1960.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUXLEY, Aldous. **As portas da percepção e céu e inferno**. 9. ed. Porto Alegre: Globo, 1979.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. p. 45-56. In: CARREIRO, Rodrigo. FERRARAZ, Rogério. SÁ, Simone Pereira de. (Orgs.). **Cultura pop**. Brasília: Compós, 2015.

JUNG, Carl. A natureza da psique. In: JUNG, C. G. **Obras completas** (5a. ed. vol. VIII/2). Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Willian Kaizer de. **Teologia "boa para comer"**: comensalidade, hábitos alimentares e sustentabilidade no horizonte da teologia da libertação contemporânea. São Leopoldo, RS, 2016. 273 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação, Faculdades EST, São Leopoldo, 2016. p. 90. Disponível em: <http://dspace.est.edu.br:8080/jspui/bitstream/BR-SlFE/712/1/oliveira_wk_td155.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2019.

KHUMTHUKTHIT, Ploy. **A Nova Diplomacia Pública Do Japão**. 115 f. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. p. 65. Disponível em <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF>, Acesso em 18/08/2018.

KLEIST, Heinrich von. **Michael Kohlhaas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

KNOWLES, Cristopher. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008.

LACAN, Jacques-Marie Émile. **Seminário 4**: A relação de objeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995. (Publicado originalmente em 1956-1957).

LEMOS, Vinícius. "Me redescobri com o cosplay": a diarista que enfrentou depressão e relação abusiva se fantasiando. BBC, jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48931224?ocid=socialflow_facebook&fbclid=IwAR

3ArC_XFjElFfPUbSOzMvQ_4Q3sxVMsbvjonvVmnw1ia10Izd47gqOscL4> Acesso em 12 de julho de 2019.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Mito E significado**. Lisboa: Edições 70, 2000.

LIVRO DE CONCÓRDIA. São Leopoldo: Sinodal; Canoas: Ulbra; Porto Alegre: Concórdia, 2006.

LOURENÇO, André Luiz Correia. **Otakus, construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica**. 370 f. Tese. (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009. p. 28. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp085144.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2019.

LUYTEN, Sonia M Bibe. Mangá e a cultura pop. In: LUYTEN, Sonia M Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa.** São Paulo: Hedra, 2005.

MADAGASCAR. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20050612022041/http://www.madagascar-themovie.com/>. Acesso em: 13 jul. 2019.

MALINOWSKI, Branislaw. **Magia, ciência e religião**. Lisboa: Edições 70, 1988.

MARA. Final do WCS Brasil 2019 teve atitude antiesportiva, empurrão e dupla desclassificada. **Mais de Oito Mil**, jul. 2019. Disponível em: <https://maisdeoitomil.wordpress.com/2019/07/01/final-do-wcs-brasil-2019-teve-atitude-antiesportiva-empurrao-e-dupla-desclassificada/> Acesso em: 10 de julho de 2019.

MARQUEZE, Giovana Martins de Castro. The Wall: uma análise da adaptação da obra fonográfica para o cinema. REU, Sorocaba, v. 42, n. 1, p. 95-109, jun., 2016. p. 98. Disponível em: <periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/download/2525/2624/>. Acesso em: 02 jun. 2019.

MAUSS, Marcel, HUBERT, Henri. **Sobre o sacrifício**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

MOTTA, Roberto. Prefácio à edição brasileira. In: RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos.** Petrópolis: Vozes, 1997.

MOREL, M.; BARROS, M. G. M. de. **Palavra, imagem e poder**: o surgimento da imprensa no Brasil do século XIX. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

NEVES, Mauro. As origens do J-pop e sua diversificação: alguns reflexos. In: GREINER, Christine, SOUZA, Correia (Orgs.). **Imagens do Japão**, experiências e invenções. São Paulo: Editora Annablume, 2012.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro. p. 23-76. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

OLIVEIRA, Johnny Jorge de; REIMER, Ivoni Richter. **Batismo**: uma abordagem do rito como questão de fé para a incorporação à Igreja. Goiânia: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS, Departamento de Filosofia e Teologia, 2003.

OLIVEIRA, Willian Kaizer de. **Teologia "boa para comer"**: comensalidade, hábitos alimentares e sustentabilidade no horizonte da teologia da libertação contemporânea. São Leopoldo, RS, 2016. 273 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação, Faculdades EST, São Leopoldo, 2016. p. 90. Disponível em: <http://dspace.est.edu.br:8080/jspui/bitstream/BR-SlFE/712/1/oliveira_wk_td155.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2019.

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante**: Japão e modernidade-mundo. São Paulo: Brasiliense, 2000.

PEIRANO, Mariza G. S. Etnocentrismo às avessas: o conceito de "sociedade complexa". **Dados**, Revista de Ciências Sociais, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 97-115, 1983. Disponível em: <http://www.marizapeirano.com.br/artigos/1983_etnocentrismo_as_avessas.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2019.

REBLIN, Iuri Andreas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

______. **Outros cheiros, outros sabores...**: o pensamento teológico de Rubem Alves. São Leopoldo: Oikos, 2009.

RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

ROSA, Cínthia Morelli. The Wall: Aspectos da Violência Simbólica na Educação. **Travessia**, n. 10, p. 440-451. Disponível em: <http://www.unioeste.br/travessias/EDUCACAO/THE%20WALL.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2019.

SARMET, Yvanna Aires Gadelha. Os filhos de Medeia e a Síndrome da Alienação Parental. **Psicologia USP**, v. 27, n. 3, p. 482-491, 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v27n3/1678-5177-pusp-27-03-00482.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2019.

SATO, A. Cristiane. **Japop, o poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Editora Nakkosha, 2007.

______. Introdução à Cultura Pop Japonesa. **Artes do Japão**, set. 2017. Disponível em: <https://artesdojapao.com/2012/09/introducao-a-cultura-pop-japonesa/>. Acesso em: 7 maio 2019.

______. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia M Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa.** São Paulo: Hedra, 2005. p. 27-41.

SCHECHNER, Richard. **Performance Theory**. New York: Routlendge Classics, 1988. Disponível em: <http://sduk.us/2016/krisis_testi/schechner_performance_theory.pdf> Acesso em 03 de jul. de 2019.

SCHMIDT, Werner H. **Introdução ao Antigo Testamento**. 3. ed. São Leopoldo: Sinodal, Escola Superior de Teologia, 2004.

SEGALEN, Martine. **Ritos e Rituais Contemporâneos**. Rio de Janeiro: FGV, 2002.

SILVA, Rubens Alves. Entre “artes” e “ciências”: a noção de performance e drama no campo das Ciências Sociais. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, 2005.

SOARES, Joellen. Porto Alegre receberá duas Zombie Walks este ano. **Beta**, nov. 2016. Disponível em: <http://www.betaredacao.com.br/porto-alegre-recebera-duas-zombie-walks-este-ano/>. Acesso em: 26 jun. 2019.

SOARES, Bruno da Silva. **Os eventos de anime e a difusão da cultura japonesa**. Monografia de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

SOARES, Gabriel Theodoro. Cosplay: quando a realidade virou fantasia e a fantasia virou realidade. In: GREINER, Christine, SOUZA, Correia (Orgs.). **Imagens do Japão, experiências e invenções**. São Paulo: Editora Annablume, 2012.

______. Cosplay: um lugar para pertencer. p. 161-189. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

______. A memória na cena cosplay: o surgimento da individualidade por meio da mimese. p. 97-119. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cosplay, steampunk e medievalismo**: memória e consumo nas teatralidades juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2017

SOARES, Marco Antonio Neves. Mito e subjetividade: apropriações contemporâneas da tragédia Édipo Rei, de Sófocles. p. 53-62. In: QUADROS, Eduardo Gusmão de; SILVA, Maria da Conceição. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE HISTÓRIA DAS RELIGIÕES; SIMPÓSIO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE HISTÓRIA DAS RELIGIÕES 11., 2009, Goiânia. **Sociabilidades religiosas**: mitos, ritos e identidades. São Paulo: Paulinas, Edições ABHR 2011 240 p. (Estudos da ABHR; 8).

SOARES, Thiago. **Cultura Pop:** Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis. XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus: Intercom, 2013.

SOUZA, Ana Amália Torres; ROCHA, Zeferino Jesus Barbosa. No princípio era o mythos: articulações entre Mito, Psicanálise e Linguagem. **Estudos de Psicologia**, 14(3), p. 199-206, set-dez, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v14n3/a03v14n3.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2019.

TAMBIAH, Stanley. Múltiplos ordenamentos de realidade: o debate iniciado por Lévy-Bruhl. **Cadernos de campo**, São Paulo, n. 22, p. 193-220, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/download/52613/pdf_5/>. Acesso em: 15 jun. 2019.

TERRIN, Aldo Natale. **O rito**: antropologia e fenomenologia da ritualidade. São Paulo: Paulus, 2004.

THE WORLD SCIENCE FICTION SOCIETY (WSFS). Disponível em: <http://www.wsfs.org/>. Acesso em: 24 jun. 2019.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual**. Editora Vozes, Petrópolis, 1974.

______. The anthropology of performance. In: TURNER, Victor. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987. p. 72-98. Disponível em: <http://erikapaterson08.pbworks.com/f/Antrophology+of+performance%282%29.pdf> Acesso em: 3 jul. 2019.

VELHO, Gilberto, Apud LOURENÇO, André L. C. **Otakus, construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica**. Tese de Doutorado apresentada ao PPG em Antropologia Social, Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2009.

VISCONTI, Priscila. Anime Friends 2018 – O maior evento de Cultura Otaku do Brasil. **O Barquinho Cultural**, jul. 2018. Disponível em: <https://obarquinhocultural.com/2018/07/13/anime-friends-2018-o-maior-evento-de-cultura-otaku-do-brasil/>. Acesso em: 22 jun. 2019.

WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os Super-heróis**. Porto Alegre: Editora Mediação. 2011.

WULF, Christoph; GEBAUER, Günter. **Mimese na Cultura**: agir social – Rituais e Jogos – Produções Estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

29ºANIMEXTREME: O maior Evento Geek do sul do Brasil. Disponível em: <https://www.animextreme.com.br/o-evento/sobre/o-que-e-o-animextreme>. Acesso em: 22 jun. 2019.